ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ NAPSTER

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ΕΝΘΕΤΟ ΜΕ HINTS 'N' TIPS

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 138 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2001 ISSN 1105-5472 5,28 € 1.800 ΔΡΧ.



INSIDE THE MATRIX!
HACKERS
Παράνομοι ή επαναστάτες;

9 771105 547004 04


NBA LIVE 2001


KINGDOM UNDER FIRE


THEME PARK INC.


ALICE

Η νέα σειρά Presario Desktop είναι εδώ.
Η απόδοση, η ποιότητα και η ευκολία στη χρήση που γνωρίσατε μέσα από τα notebooks της σειράς Presario, συνδυάζονται τώρα με τη μεγαλύτερη δύναμη, ταχύτητα και δυνατότητα επέκτασης στα πιο πρωτοποριακά σχεδιασμένα συστήματα της αγοράς.

ΕΧΕΤΕ ΤΗΝ ΕΜΠΝΕΥΣΗ. ΤΩΡΑ ΕΧΕΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ.

Απολαύστε τώρα τα εξελιγμένα γραφικά, την ευκολία πρόσβασης στο Internet, την τελειότητα στον ήχο, τις απεριόριστες δυνατότητες που σας προσφέρει η προηγμένη τεχνολογία της σειράς Presario Desktop και... αφήστε τη φαντασία σας ελεύθερη.
Καλωσήρθατε στην Τεχνολογία της Έμπνευσης.
Από την Compaq.



PRESARIO SERIES 5000



Παραγγείλετε on-line τα Color Kits που σας ταιριάζουν: www.compaqdocs.com/mystyle

COMPAQ PRESARIO 5WV335
AMD Duron 750MHz, 64MB (έως 768MB),
20GB, DVD: 8x, 56k v.90,
nVidia M64 Pro AGP 4x 16MB TV-Out,
AD 1881a JBL 3D Virtual Theatre (VMAx),
Easy Access Internet Keyboard,
Internet Scroll Mouse,
ενσωματωμένο USB HUB 4 θυρών.
249.000ΔΡΧ./730,74€

COMPAQ PRESARIO 5WV390
AMD Athlon 1GHz, 128MB (έως 768MB),
30GB, DVD: 8x, 56k v.90,
nVidia M64 Pro AGP 4x 32MB TV-Out,
AD 1881a JBL 3D Virtual Theatre (VMAx),
Easy Access Internet Keyboard,
Internet Scroll Mouse,
ενσωματωμένο USB HUB 4 θυρών.
429.000ΔΡΧ./1.258,99€

MONITOR MV740
17", TCO'99, OSD, Plug'n'Play, ενσωματωμένο μικρόφωνο.
Συνοδεύεται από τα ηχεία JBL Platinum με Digital Audio In και δυναμική απόκριση μπάσων.
105.000ΔΡΧ./308,14€

Λειτουργικό Σύστημα: Microsoft Windows ME*, **Επιπλέον Λογισμικό:** Microsoft Word 2000, Microsoft Works 2000, McAfee Virus Scan.

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΤΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟ Φ.Π.Α.

Οι υπολογιστές Compaq χρησιμοποιούν γνήσια Microsoft® Windows® www.microsoft.com/piracy/howtotell

COMPAQ
Inspiration Technology

www.compaq.gr ΓΡΑΜΜΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΠΕΛΑΤΩΝ 0800 20002

ΓΝΩΜΗ

Απευθυνθείτε στο δίκτυο καταστημάτων
ΤΗΛ.: 81.96.400, www.zachs.gr

zachs

GROOVYNET
by Jeronimo Groovy

ΔΩΡΕΑΝ συνδεση στο ΙΝΤΕΡΝΕΤ



ΕΛΑΤΕ ΜΕ ΕΝΑΝ ΦΙΛΟ ΣΑΣ στο GROOVYNET και ΚΕΡΔΙΣΤΕ!

Τηλεφωνηστε στο 613 4444. Δωστε τα σοιχεια του και τα δικα σας και αφου γραφτειτε συνδρομητες, εχετε κερδισει και οι δυο:

Για 6μηνη συνδρομή: ΕΝΑ ΜΗΝΑΣ ΔΩΡΕΑΝ
Για 12μηνη συνδρομή: ΔΥΟ ΜΗΝΕΣ ΔΩΡΕΑΝ

the GROOVYNET @dvantage

CALL: 01-61 34 444 URL: www.groovy.gr E-MAIL: webmaster@groovy.gr

Editorial

Πώς περνάει ο καιρός... Σαν χθες μού φαίνεται όταν αλλάξαμε τη δισκέτα που συνόδευε το "PC Master" από 5,25" και χωρητικότητας 360KB (!) σε δισκέτα 3,5" διπλάσιας χωρητικότητας. Επτακόσια είκοσι ολόκληρα κιλομπάιτς! Γουάου! Επειτα από λίγο, να σου και η δισκέτα 1,44MB για να δώσει γρήγορα τη θέση της στο πρώτο μας CD-ROM disk. Οσο θυμάμαι εκείνη την αλλαγή... Δεν ξέραμε πώς να το γεμίσουμε! 640MB! Τρομακτικό νούμερο, φοβερή αλλαγή από το 1,44MB που είχαμε συνηθίσει. Και να τώρα που το "PC Master" ζητά τη γνώμη σας για την ενσωμάτωση στο περιοδικό ενός DVD-ROM disk με και-γω-δεν-ξέρω-πόσα GBytes προς αντικατάσταση των πενιχρών MBytes του απαρχαιωμένου πλέον CD. Και όλα αυτά μέσα σε κάτι περισσότερο από 10 χρόνια. Πού βαδίζομεν, κύριοι; Πού βαδίζομεν, λέγω; Πέστε μας πού βαδίζομεν, για να μη σκοντάψουμε και πουθενά. Στείλτε μας την απάντησή σας με το κουπονάκι που θα βρείτε στο περιοδικό, είτε αυτή είναι θετική είτε αρνητική. Είναι εξίσου πολύτιμες και οι δύο. Σκεφτείτε λίγο: Αν μας στείλουν απάντηση μόνον αυτοί που θέλουν το DVD και κανείς από αυτούς που δεν το θέλουν, τι πιστεύετε ότι θα καταλάβουμε εμείς; Ε;

Αυτά περί GBytes (Oh, God!). Οπως θα καταλάβατε από το εξώφυλλο, το κεντρικό θέμα ασχολείται με όλες (ή, έστω, τις περισσότερες) εκφράσεις αυτού που γενικά αποκαλούμε "hacking". Είναι ένα από τα πιο αγαπημένα μου θέματα, καθώς πάντα εποφθαλμιούσα τις υπολογιστικές γνώσεις που αποκομίζεις από μία ενασχόληση αυτής της μορφής. Οχι δηλαδή να γίνω και hacker, αλλά να "σπάσω" κι εγώ κατιτίς. (Το μόνο που κατάφερα να σπάσω μέχρι τώρα είναι τα μούτρα μου.) Παρεμπιπτόντως, το παιδί που εμφανίζεται στο εξώφυλλο ουδεμία σχέση έχει με το άθλημα. Απλώς μας άρεσε το "ετούτο του" και τον πείσαμε διακριτικά (απαγάγαμε την αδερφή του δηλαδή) να ποζάρει. Αν είχαμε καταφέρει να απαγάγουμε και το σκύλο του, είναι πιθανόν να πόζαρε και με πιο τολμηρή ενδυμασία! (Αστειεύομαι - για το "πιθανόν" εννοείται...)

Γιάννης Πατρίκος

Περιεχόμενα

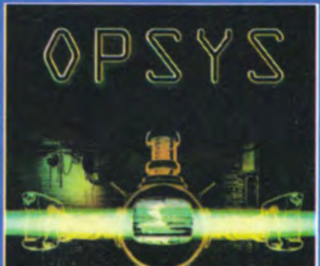
Μόνιμες στήλες

Θεματολογία











96 Theme Park Inc.



102 NBA Live 2001



106 Dino Crisis



114 The Ward

Game Club



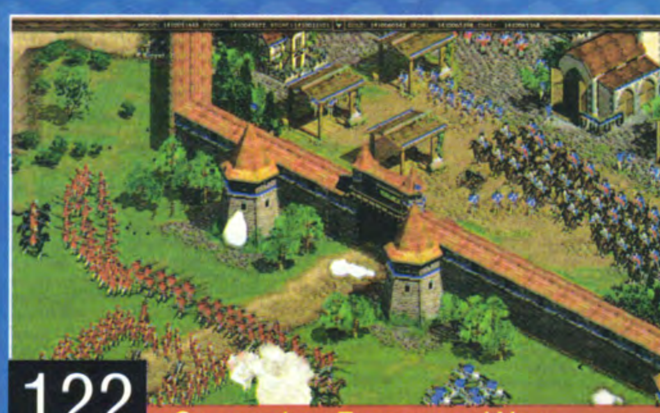
110 Kingdom Under Fire



126 American McGee's Alice



118 Ducati World Championship



122 Cossacks: European Wars

PC master CD-ROM

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος,
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** Ηλίας Καφούρος,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Δημήτρης Μανούσος, Ζωή Μαρμαρά, Κώστας Μεϊντάνης, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Γιάννης Τζίφης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Μαρία Μελίδου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Α. Βασιλογλου, Χ. Γιώτης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη, Κατερίνα Αλουπογιάννη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Καλωσορίσατε στις σελίδες του CD-ROM που συνοδεύει το "PC Master". Η άνοιξη ήρθε για τα καλά, προετοιμάζοντάς μας για το καλοκαίρι που ακολουθεί. Ανανεώνοντας το ραντεβού μας σε ένα μήνα, φροντίσαμε να σας εξοπλίσουμε με αρκετά ενδιαφέροντα προγράμματα και demos που μπορείτε να βρείτε στο CD του παρόντος τεύχους. Ας προχωρήσουμε, όμως, σε μία αναλυτικότερη παρουσίαση των περιεχομένων. Σας εύχομαι καλό Πάσχα...

Επιμέλεια: Γιάννης (cRx) Τζιφής
crx@compupress.gr

Demos

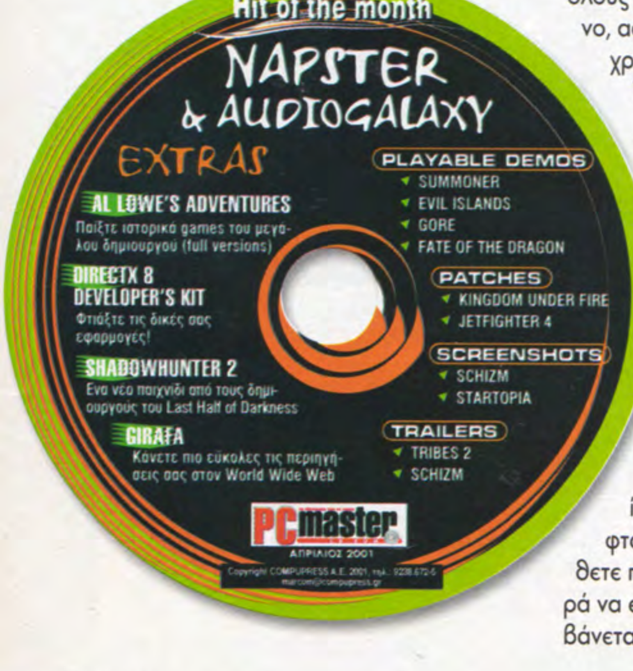
EVIL ISLANDS

Εταιρεία: *Nival Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233MHz, 64MB RAM, 3D Accelator (Direct 3D)*

Ξυπνάτε ανάμεσα στα ερείπια ενός παράξενου και πρωτόγνωρου για εσάς κόσμου, φορώντας μόνο λεπτά ενδύματα και μη έχοντας στην κατοχή σας τίποτα περισσότερο από ένα μαχαίρι κουζίνας. Τα πράγματα κάνει ακόμα χειρότερα το γεγονός πως δεν μπορείτε να θυμηθείτε ποιος είστε και πώς βρεθήκατε στο περίεργο αυτό μέρος. Αυτό είναι το σενάριο



του Evil Islands, του καταπληκτικού νέου τίτλου που δημιούργησε πρόσφατα η ρώσικη εταιρεία Nival. Πρόκειται για ένα Role Playing Game που θα ενθουσιάσει όλους τους φίλους του είδους και όχι μόνο, αφού ξεχωρίζει για το εξαιρετικά εύχρηστο αλλά και πλούσιο gameplay. Το Evil Islands αποτελεί ένα εντυπωσιακό υβριδικό Role Playing Game, το οποίο χαρακτηρίζεται από τα προσεγμένα τρισδιάστατα γραφικά καθώς και τον συνδυασμό action και strategy στοιχείων. Ο ήχος του βρίσκεται επίσης σε υψηλά επίπεδα, αφού η κατασκευάστρια εταιρεία φαίνεται να έχει δώσει ιδιαίτερη έμφαση στον συγκεκριμένο τομέα. Μοναδικό πρόβλημα για το παιχνίδι ίσως αποτελέσει η δυσκολία να φτάσετε στο τέλος. Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα γι' αυτό, δεν έχετε παρά να εκτελέσετε το demo που περιλαμβάνεται στο CD-ROM.



PATCHES

- Carnivores: Ice
- Kingdom Under Fire
- Jetfighter IV

FATE OF THE DRAGON

Εταιρεία: *Eidos Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium II 200MHz, 32MB RAM*

Το Fate Of The Dragon είναι ένα καταπληκτικό real time strategy, το οποίο ξεχωρίζει για τα πολύ προσεγμένα γραφικά του, καθώς και το αρκετά καλό και εύχρηστο gameplay που διαθέτει. Η πλοκή του παιχνιδιού βασίζεται σε μία κινέζικη νουβέλα του 14ου αιώνα, σύμφωνα με την οποία τρία βασίλεια στην Κίνα εμπλέκονται σε πόλεμο κατά τη διάρκεια του 2ου μ.Χ. αιώνα. Εσείς καλείστε να πάρετε υπό τον έλεγχό σας ένα από τα τρία αυτά βασίλεια που υπάρχουν στο παιχνίδι με τελικό στόχο την επικράτησή σας. Κάθε βασίλειο διαθέτει τα δικά του χαρακτηριστικά,



όπως διαφορετικούς συνδυασμούς τεχνολογίας, μονάδες αλλά και οικήματα. Πρέπει να δώσετε ιδιαίτερη έμφαση στο εμπόριο, στις πολιτικές επαφές σας, καθώς και στις πολεμικές διαμάχες προκειμένου να επιτύχετε στο στόχο σας. Μην ξεχνάτε πως όλα περνάνε από τα χέρια σας. Πρέπει επίσης να σημειώσουμε πως η πλήρης έκδοση του παιχνιδιού συνοδεύεται και από τη δυνατότητα multiplayer έως και 8 διαφορετικών παικτών. Η σύνδεση μπορεί να γίνει εφικτή τόσο από τοπικό δίκτυο (LAN) όσο και από το Internet.

GORE

Εταιρεία: *4D Rulers*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233MHz, 64MB RAM, 3D Accelator (Direct 3D)*

Η 4D Rulers έχει ενσωματώσει στο νέο δημιούργημά της, με τίτλο Gore, καλοφτιαγμένα γραφικά και τρισδιάστατη δράση, που θα σας καθηλώσουν για αρκετές ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας. Το Gore είναι ένα shooter game πρώτου προσώπου που χαρακτηρίζεται τόσο από το πολύπλοκο σενάριο που διαθέτει όσο και από το πολύ καλό gameplay. Το σενάριο του παιχνιδιού ταξιδεύει τους



χρήστες σε τρία ξεχωριστά επεισόδια. Αυτά διαδραματίζονται στην προφητική Γη, στη Γη του μεσαίωνα και σε έναν κόσμο εξωγήινων αντίστοιχα.

Το Gore έχει δημιουργηθεί χρησιμοποιώντας το σύστημα AMP 3D, με αποτέλεσμα ο τίτλος να χαρακτηρίζεται από προηγμένη κίνηση και rendering τεχνολογία, ενώ οι χαρακτήρες, που δεν χειρίζεται ο χρήστης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ελέγχονται από ένα σύστημα τεχνικής νοημοσύνης με την ονομασία ART. Το σύστημα αυτό επιτρέπει στους χαρακτήρες του υπολογιστή να συμπεριφέρονται σύμφωνα με τα περιβάλλοντα στα οποία βρίσκονται καθώς και με την εμπειρία τους. Αν ανήκετε στην κατηγορία των οπαδών του... hard-Gore, τότε το εν λόγω θα αποτελέσει την ιδανική λύση για εσάς.

DRIVERS

Στο παρόν τεύχος μπορείτε να βρείτε τους τελευταίους drivers για τις ακόλουθες κάρτες γραφικών:

- Guillemot series drivers update (Windows 9x)
- Hercules series drivers update (Windows 9x)
- Guillemot series drivers update (Windows ME)
- Hercules series drivers update (Windows ME)
- Voodoo series 4 drivers update
- Voodoo series 5 drivers update
- ATI Radeon drivers update
- Nvidia display drivers update

SUMMONER

Εταιρεία: *Volition Inc & THQ*
Απαιτήσεις: *Pentium II ή K6-2 400MHz, 3D Graphics Accelerator 8 MB, 64MB RAM*

Το Summoner αποτελεί προϊόν της συνεργασίας ανάμεσα στις Volition και THQ. Πρόκειται για ένα εξαιρετικό fantasy Role Playing Game τρίτου προσώπου, που πιθανότατα θα κυκλοφορήσει και σε DVD-ROM έκδοση.

Το βασικό κριτήριο για την ανάδειξη ενός Role Playing Game είναι το σενάριό του. Αρκετές φορές όμως οι κατασκευαστές RPGs εργάζονται σκληρά προκειμένου να δημιουργήσουν άψογα γραφικά,



παραβλέποντας τον τομέα του σεναρίου, με αποτέλεσμα ο τίτλος να μην μπορεί να αντεπεξέλθει στον ανταγωνισμό και να παραμένει άλλο ένα άσημο RPG στα ράφια των καταστημάτων. Θέλοντας να αποφύγουν την παγίδα αυτή, η Volition και η THQ όχι μόνο συμπεριέλαβαν στο Summoner ένα ευχάριστο και ελκυστικό σενάριο, αλλά κατάφεραν να συνοδεύσουν τον τίτλο με καταπληκτικά γραφικά.

Η υπόθεση του παιχνιδιού αναφέρεται σε έναν νεαρό άνδρα με το όνομα Joseph, ο οποίος είναι έμμεσα υπεύθυνος για την καταστροφή του χωριού του Ciran. Ο Yago, ένας ηλικιωμένος άνδρας, αναγνωρίζει τη σφραγίδα στο χέρι του Joseph και του αποκαλύπτει πως είναι ένας Summoner, δηλαδή ένα ξεχωριστό άτομο που κατέχει πολλές και μεγάλες δυνάμεις. Για να τον βοηθήσει να κατανοήσει τις δυνάμεις που κατέχει, του δίνει ένα μαύρο δαχτυλίδι με το οποίο μπορεί να παρευρεθεί ανά πάσα στιγμή ανάμεσα σε τέρατα τα οποία θα μπορεί να ελέγξει μόνο αν χρησιμοποιήσει όλες τις δυνάμεις του. Ο Joseph, κατά τη διάρκεια της παραμονής του εκεί, δεν μπορεί να ελέγξει ένα πανίσχυρο τέρας, το οποίο καταφέρνει να αποδράσει και σκοτώνει αρκετούς κατοίκους του χωριού. Τώρα, καλείται να χρησιμοποιήσει όλες του τις δυνάμεις προκειμένου να βρει το τέρας ώστε να αποτρέψει και άλλους φόνους.

Αν το σενάριο σας φαίνεται ελκυστικό, δεν έχετε παρά να τρέξετε το demo που βρίσκεται στο CD-ROM του τεύχους.

SCREENSHOTS

- Schizm
- Startopia

SCHIZM

Εταιρεία: *Project Three*
ROLLING DEMO

Στο CD-ROM του τεύχους έχετε τη δυνατότητα να βρείτε το Rolling Demo του πολυαναμενόμενου adventure με τίτλο Schizm. Το πολύ καλό gameplay και τα ρεαλιστικά γραφικά του παιχνιδιού συνθέτουν έναν από τους καλύτερους ως σήμερα τίτλους του είδους. Το Schizm αποτελεί ένα από τα πρώτα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν σε DVD-ROM, αν και η Project Three, κατασκευάστρια εταιρεία, ανακοι-



SOLUTIONS

▸ Louvre

νωσε πως το Schizm θα είναι διαθέσιμο και σε CD-ROM.

Το Schizm εξελίσσεται σε έναν τεράστιο φουτουριστικό πλανήτη εξωγήινων, στον οποίο εξελίχθηκε ένα μυστήριο. Ξαφνικά μία ολόκληρη αποικία εξαφανίστηκε χωρίς να αφήσει πίσω της κανένα ίχνος. Ο παίκτης καλείται να εξερευνήσει τον πλανήτη από άκρη σε άκρη προκειμένου να αποκαλύψει το μυστήριο και να βοηθήσει τους κατοίκους να γλυτώσουν. Το σενάριο του παιχνιδιού έχει βασιστεί στο δημοφιλές μυθιστόρημα φαντασίας του Terry Dowling. Εν αναμονή της επίσημης κυκλοφορίας του Schizm, σας προσφέρουμε ένα Rolling Demo το οποίο υπόσχεται να σας δώσει μία γεύση από το παιχνίδι.

EXTRAS

Ας περάσουμε στην κατηγορία που παρουσιάζει ξεχωριστό ενδιαφέρον.

▸ **Al Lowe's Adventures:** Στη συγκεκριμένη ενότητα μπορείτε να βρείτε μερικά από τα δημιουργήματα του Al Lowe, δημιουργού της πασίγνωστης σειράς adventure games "Larry Laffer". Οι τίτλοι που μπορείτε να βρείτε στο συγκεκριμένο session, αποτελούν πλήρεις εκδόσεις. Αναλυτικότερα σας προσφέρουμε τα παιχνίδια Black Cauldron, Donald Duck's Playground, Mickey in Space, Troll's Tale και Winnies the Pooh. Απολαύστε τα!

▸ **Audiogalaxy Satellite:** Πρόκειται για ένα καταπληκτικό πρόγραμμα αναζήτησης μουσικών αρχείων. Με το Audiogalaxy Satellite μπορείτε να αναζητήσετε τα μουσικά αρχεία της αρεσκείας σας στα μεγαλύτερα sites του χώρου.

▸ **DirectX 8 Developers Kit:** Το επίσημο Developers Kit από τη Microsoft απευθύνεται στους χρήστες που θέλουν να κατασκευάσουν τις δικές τους εφαρμογές στα DirectX 8. Μην ξεχάσετε να ανατρέξετε σε παλαιότερα τεύχη του περιοδικού μας, όπου μπορείτε να βρείτε αρκετές χρήσιμες συμβουλές από τη στήλη "Programming".

▸ **Girafa:** Πρόκειται για μία καταπληκτική εφαρμογή, που θα σας βοηθήσει να απαλλαγείτε από τα ενοχλητικά Dead Links. Επίσης, το Girafa θα διευκολύνει αφάνταστα τις περιηγήσεις σας στο Internet με τη χρήση visual previews, thumbnails και links που ενσωματώνει.

▸ **Mempower:** Πρόκειται για ένα μικρό σε μέγεθος αλλά πανίσχυρο πρόγραμμα που θα σας βοηθήσει να κάνετε defrag στη RAM του υπολογιστή σας. Επίσης, το Mempower μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως benchmark, αφού σας παρέχει τη δυνατότητα να πραγματοποιήσετε μετρήσεις στην ταχύτητα της CPU, των σκληρών δίσκων αλλά και άλλων εξαρτημάτων του υπολογιστή σας. Περιλαμβάνει πολλές λειτουργίες, ενώ ξεχωρίζει για το εύκολο και ευέλικτο interface που ενσωματώνει.

▸ **Napster:** Πρόκειται για το πασίγνωστο πρόγραμμα αναζήτησης και ανταλλαγής αρχείων τύπου MP3. Σε άρθρο του τεύχους μπορείτε να διαβάσετε όλες τις εξελίξεις από τις δικαστικές διαμάχες που εκκρεμούν εις βάρος της εταιρείας. Στο CD του τεύχους θα βρείτε την τελευταία έκδοση του προγράμματος.

▸ **Shadow Hunter 2:** Το Shadow Hunter αποτελεί τη συνέχεια του πολύ καλού shareware adventure, Last Half Of Darkness, που είχε τραβήξει την προσοχή όλων πριν από κάποια χρόνια. Στο CD του τεύχους μπορείτε να βρείτε την beta έκδοση.

▸ **System Optimizer:** Το System Optimizer αποτελεί ένα πρόγραμμα που υπόσχεται να βελτιώσει τις αποδόσεις του υπολογιστή σας. Το γεγονός που το κάνει να ξεχωρίζει είναι η δυνατότητα επίδρασής του στο DirectX, στα πρωτόκολλα, στο BIOS και γενικότερα στις υπόλοιπες συσκευές του υπολογιστή. Μην ξεχάσετε να διαβάσετε το σχετικό guide, που θα σας πληροφορήσει αναλυτικά για το πώς θα βελτιώσετε την απόδοση των Windows.

TRIBES 2

Εταιρεία: *Dynamix*
ROLLING DEMO

Οι δημιουργοί του Tribes 2 διατυμπανίζουν εδώ και πολύ καιρό πως το νέο δημιούργημά τους θα αποτελέσει το καλύτερο multiplayer game όλων των εποχών. Για την ιστορία πρέπει να σημειώσουμε πως το 1998 η Starsiege προχώρησε ένα βήμα μπροστά από τις υπόλοιπες εταιρείες του είδους, δημιουργώντας το πρώτο on-line-only action, το οποίο επέφερε επανάσταση στο είδος του. Τρία περίπου χρόνια αργότερα η Dynamix, ακολουθώντας τις υπόλοιπες εταιρείες, εισβάλλει με αξιώσεις στο χώρο των On-line - Real Time Strategies με την κυκλοφορία του Tribes 2. Με την κυκλοφορία αυτή κατάφερε να καινοτομήσει στην τεχνολογία των γραφικών και στο command interface. Ο νέος τίτλος της εταιρείας περιλαμβάνει μία πλήρη συλλογή εργαλείων του Internet, με τα οποία μπορείτε να δημιουργήσετε μία κοινότητα στο παιχνίδι. Στα εργαλεία αυτά συμπεριλαμβάνονται προγράμματα instant messanging (που θα σας βοηθήσουν να ανταλλάξετε ηλεκτρονικά μηνύματα), e-mails, fora καθώς και αυτοματοποιημένες ιστοσελίδες για τις νέες ομάδες. Αξιοσημείωτη αλλαγή στο Tribes 2 αποτελούν τα γραφικά του, τα οποία, όντας υπέροχα, σίγουρα θα σας γοητεύσουν. Επίσης ο ήχος του παιχνιδιού είναι εξαιρετικός και δημιουργεί μία πολύ καλή ατμόσφαιρα. Τέλος, το gameplay φαίνεται να αποτελεί πραγματική πρόκληση για τους λάτρεις του είδους, αφού συνδυάζει την ευχρηστία με την απόλυτη εργονομία. Εν αναμονή της κυκλοφορίας του επίσημου demo, σας προσφέρουμε μία πρώτη γεύση από το παιχνίδι με το Rolling Demo που "εσωκλείεται" στο CD. Απολαύστε το! PC



ΜΟΥ ΛΕΙΠΕΙΣ

www.white.ea.com



www.black.ea.com

ΤΑ ΧΑΛΑΜΕ

Find out who you really are.

LIONHEAD STUDIOS

Με κάθε αγορά Black & White παίρνετε ως δώρο ένα CU, το νέο σύστημα επικοινωνίας απο την Panafon - Vodafone.

Δώρο ένα CU*

CU: ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

* Η προσφορά αναφέρεται στο πακέτο σύνδεσης αξίας € 14.67 - 5.000 δρχ. (συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ)

CD MEDIA

ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr

ΨΗΦΙΑΚΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ ΜΕ CD-R

SONY MAVICA MVCCD1000

DIGITAL CAMERA

www.sony.com

info

Η Sony με τη συγκεκριμένη ψηφιακή φωτογραφική μηχανή πρωτοτυπεί και πάλι. Για αποθηκευτικό μέσο χρησιμοποιεί ένα CD Recorder των 3 ιντσών και μπορεί να αποθηκεύσει σε δισκάκια των 3" 156MB, τα οποία μπορείτε να διαβάσετε απευθείας από το CD-ROM του υπολογιστή σας. Επίσης, μπορεί να συνδεθεί με τον υπολογιστή μέσω θύρας USB για να κατεβάσετε τις φωτογραφίες σας, όταν έχετε γεμίσει το δισκάκι. Εχει μέγιστη ανάλυση 2,1 megapixel, 10x οπτικό zoom και φακό 6-60 mm (αντιστοιχεί σε φακό 39-390 mm μιας τυπικής 35mm φωτογραφικής μηχανής). Αν και διαθέτει μεγάλο φακό και CD-R, ζυγίζει μόλις 990 γραμμάρια. Τέλος, έχει τη δυνατότητα να τραβήξει συνεχόμενο βίντεο διάρκειας έως και 60 δευτερολέπτων σε συμπίεση MPEG4.





ΦΟΡΗΤΟΣ MP3 PLAYER

INTEL POCKET CONCERT 128MB

DIGITAL AUDIO PLAYER

www.intel.com

info

Την ποιοτική κατασκευή αυτού του πολύ καλού φορητού MP3 Player εγγυάται η γνωστή μας Intel. Εχει μνήμη 128MB για να μπορείτε να απολαύσετε έως και 4 ώρες μουσικής. Εκτός από τα τραγούδια με format MP3 μπορεί να αναπαράγει και τραγούδια WMA, δηλαδή το νέο format της Microsoft. Ενα αξιόλογο χαρακτηριστικό του είναι η δυνατότητα αναβάθμισης του firmware, ώστε να μπορεί να αναπαράγει στο μέλλον και άλλα πιθανά formats ήχου. Τέλος, είναι και ψηφιακός ραδιοφωνικός δέκτης FM, για να ακούμε "ζωντανά" τους αγαπημένους μας ραδιοφωνικούς σταθμούς.

LIVE ΑΝΑΜΕΤΑΔΟΣΕΙΣ ΣΤΟ INTERNET

LOGITECH QUICKCAM PRO USB

www.logitech.com

info

Η όμορφη Web camera της Logitech διαθέτει μέγιστη ανάλυση 640x480 pixels με βάθος χρώματος 24bit και εντυπωσιάζει με την ποιότητα των εικόνων της. Βέβαια, σε κινούμενο βίντεο η ποιότητα δεν είναι τόσο καλή και στη μέγιστη ανάλυση αποδίδει έως και 5 καρέ το δευτερόλεπτο, ενώ σε ανάλυση 160x120 και βάθος χρώματος 16 bit φθάνει τα 24 FPS. Συνδέεται με τον υπολογιστή μέσω της θύρας USB, ενώ την εύκολη τοποθέτησή της εγγυάται και η πολύ καλή βάση της, η οποία της επιτρέπει να περιστρέφεται προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Στη διαχείριση των εικόνων και των βίντεο που θα τραβήξετε θα σας βοηθήσουν τα πολύ καλά συνοδευτικά προγράμματα που παρέχονται μαζί με την κάμερα.



ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

PANASONIC RR-QR80 TAPELESS DIGITAL AUDIO RECORDER

www.panasonic.com

info

Το Panasonic RR-QR80 είναι ένας ψηφιακός ηχογραφητής που χωράει άνετα στην παλάμη σας και ενεργοποιείται και με τη φωνή. Στην 8MB flash μνήμη του μπορείτε να αποθηκεύσετε έως και 198 αρχεία και να τα ταξινομήσετε σε δύο ξεχωριστούς φακέλους, παραδείγματος χάρη, έναν για τη δουλειά και έναν για τις προσωπικές σημειώσεις σας. Σε κάθε ηχογράφηση αυτόματα προστίθεται η ημερομηνία και η ώρα, ενώ μπορείτε να διαγράψετε επιλεκτικά τις ηχογραφήσεις που δεν χρειάζεστε πια. Μπορείτε επίσης να το προγραμματίσετε ώστε να ξεκινήσει την ηχογράφηση από μόνο του κάποια δεδομένη στιγμή, ενώ η μνήμη του αρκεί για μία ώρα συνεχούς ηχογράφησης. Τέλος, από το ενσωματωμένο ηχείο του μπορείτε να ακούσετε άνετα τις ηχογραφήσεις σας.





ΨΗΦΙΑΚΗ ΚΑΜΕΡΑ ΑΠΟ ΤΗ SHARP

SHARP VNEZ1 MPEG4 INTERNET VIEWCAM

www.sharp.com

info

Η συγκεκριμένη κάμερα της Sharp είναι ελαφριά και αρκετά μικρή ώστε να χωράει άνετα σε μια μεγάλη τσέπη και θα σας επιτρέψει να τραβήξετε βίντεο σε format MPEG4. Η ποιότητα του βίντεο δεν είναι πάρα πολύ καλή και συγκρίνεται με αυτήν μίας συνηθισμένης Web camera - μόνο που αυτή δεν χρειάζεται να την έχετε συνδεδεμένη με το PC σας. Με την κάρτα μνήμης SmartMedia των 4MB μπορείτε να τραβήξετε βίντεο για 7 συνεχόμενα λεπτά, ενώ, αν προμηθευτείτε μία κάρτα μνήμης των 32MB, μπορείτε να τραβήξετε βίντεο διάρκειας μίας ώρας. Παράλληλα μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε και ως ψηφιακή φωτογραφική μηχανή για να τραβήξετε φωτογραφίες με ανάλυση 640x480 pixels.



ΞΥΠΝΗΣΤΕ ΜΕ ΦΥΣΙΚΟΥΣ ΗΧΟΥΣ

TIMEX T300B DIGITAL TUNING CLOCK RADIO WITH NATURE SOUNDS

www.timex.com

info

Αν θέλετε να ξυπνάτε το πρωί ακούγοντας φυσικούς ήχους, το συγκεκριμένο ξυπνητήρι της Timex θα φροντίσει γι' αυτό. Διαθέτει τέσσερα διαφορετικά σετ με ήχους της φύσης για να διαλέξετε: ρυάκι, ωκεανός, άνεμος και δάσος. Επίσης, διαθέτει ψηφιακό ραδιόφωνο με φωτιζόμενη οθόνη, στο οποίο μπορείτε να αποθηκεύσετε μέχρι και 18 από τους αγαπημένους σας σταθμούς και να το ρυθμίσετε να σας ξυπνήσει με τις μελωδίες κάποιου από αυτούς. Αν, τέλος, προτιμάτε τους ήχους από ένα κλασικό ξυπνητήρι, το Timex T300B θα ικανοποιήσει και αυτή την επιθυμία σας, ώστε να μην έχετε καμία δικαιολογία που αργήσατε στη δουλειά σας.


δίμηνο στα περίπτερα
ROMs που καίνε!
PCmaster
Hot games
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΑ GAMER
ΤΕΥΧΟΣ 2 ΜΑΡΤΙΟΣ 2001 5,00 E 1.700 ΔΡΧ.
2 ΜΟΝΑΔΙΚΑ CD-ROMs!
ΑΤΕΛΕΙΩΤΟ GAMING με τους
top EMULATORS
ΑΦΙΕΡΩΜΑ
ΣΤΟΥΣ 3 ΚΑΛΥΤΕΡΟΥΣ ARCADE EMULATORS!
MAME, RAINE, CALLUS
ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!
Raine Mame Callus
SUPER PLAYABLE DEMOS:
NBA LIVE 2001, STAR WARS: BATTLE FOR NABOO,
THE WARD, IMMANIS, JOURNEY'S END, DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ SHAREWARE GAMES
ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΟ ΤΕΥΧΟΣ ΜΕ ALL-TIME CLASSIC GAMES!
Επειδή το gaming
είναι πολύ ΣΟΒΑΡΗ ΥΠΟΘΕΣΗ!

"What is the Matrix?", ερώτημα που βασάνισε αρκετό κόσμο μετά την προβολή της ομώνυμης ταινίας. Εμείς, από την πλευρά μας, δεν μπορούμε παρά να σας δώσουμε απάντηση μόνο στο τι είναι το "PC Matrix". Πρόκειται για το "πάντρεμα" των στηλών "PC Games", "PC Νέα" και "Net News", από όπου στο εξής θα ενημερώνεστε για όλες τις εξελίξεις στο χώρο της πληροφορικής. Πάρτε, λοιπόν, το κόκκινο χάπι και ελάτε μαζί μας...

του Ηλία Καφούρου, kafouros@compupress.gr

Ερχεται, πιο εξωπραγματικό από ποτέ!



Χαράς ευαγγέλια για τους φίλους των first person action games και δη για όλους αυτούς που έχουν βαρεθεί να ακούνε για το Quake 3 και τις μεγαλύτερες δυνατότητές του εν συγκρίσει με το Unreal Tournament. Αν τα υπολογίσει, όμως, κανείς θα δει πως ενώ το Quake έκανε το τρίτο βήμα του, το Unreal έχει μείνει στο... 1,5 (το UT επ' ουδενί δεν αποτελεί το Unreal 2). Τώρα, λοιπόν, ήρθε η ώρα για το δεύτερο βήμα του. Ναι, καλά καταλάβατε, μιλάω για το Unreal 2 και την επικείμενη κυκλοφορία του!

Το Unreal 2 είναι το sequel του εκπληκτικού Unreal και διαδραματίζεται στο ίδιο σύμπαν με αυτό. Φυσικά, οι χαρακτήρες και οι τοποθεσίες έχουν αλλάξει και είναι εντελώς διαφορετικές από αυτά που έχετε συνηθίσει. Ως παίκτης, λοιπόν, είστε ο μοναδικός εκπρόσωπος του νόμου σε ένα μακρινό σημείο του Διαστήματος. Περιπολείτε τον τομέα σας με το ετοιμόρροπο διαστημόπλοιό σας το Atlantis, ένα πρώην πολεμικό όχημα που εδώ και καιρό έχει αποσυρθεί από την ενεργό δράση. Ομως, δεν είστε μόνοι σας αλλά σας συνοδεύουν ο πιστός εξωγήινος πιλότος σας Ne'Ban, ο μηχανικός ονόματι Isaak και η Aida η οποία είναι υπεύθυνη για την προετοιμασία κάθε αποστολή σας.



Σε γενικές γραμμές η ζωή σας θα κυλάει σε ήρεμους ρυθμούς, ώσπου ξαφνικά ξεσπάει ένας τρομερός διαπλανητικός πόλεμος στον οποίο εμπλέκονται περισσότεροι από 10 κόσμοι όλων των ειδών. Αποστολή σας είναι να προστατέψετε τους αποίκους, αρχαιολόγους, ανθρακωρύχους και γενικά όλους τους κατοίκους του τομέα σας. Παράλληλα θα πρέπει να ανακαλύψετε και την πηγή όλων των κακών του πολέμου και να βάλετε ένα τέρμα σε αυτήν την κατάσταση.

Το παιχνίδι θα μπορεί να παιχτεί



Ο "Ατλαντίς FM" στο Internet

Στο άμεσο μέλλον ο γνωστός νεανικός ραδιοφωνικός σταθμός "Ατλαντίς" θα αποκτήσει το δικό του χώρο στο Διαδίκτυο. Ο σταθμός εκπέμπει στη συχνότητα των 90 μεγακύκλων και το πρόγραμμά του περιλαμβάνει κυρίως ελληνική αλλά και ξένη rock μουσική. Κατά τη γνώμη μου είναι από τους λίγους σταθμούς που δεν ακολουθούν το επιβεβλημένο ρεύμα του "νέο-σκυλάδικου" και αρέσκεται στην καλή, διαχρονική μουσική. Οσοι, λοιπόν, αγαπάτε την καλή μουσική και δεν παρασύρεστε από την καθημερινή πλύση εγκεφάλου που επιχειρούν τα Μέσα Μαζικού "Ελέγχου", συντονιστείτε στα 90 FM. Από αυτόν το μήνα επίσης θα μπορείτε να κάνετε επισκέψεις στο site του σταθμού, στη διεύθυνση www.atlantisfm.gr. Την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές η λειτουργία του δεν είχε ξεκινήσει ακόμα και έτσι δεν μπορώ να σας δώσω περαιτέρω πληροφορίες. Είμαι, όμως, σίγουρος πώς θα είναι αντάξιο της ποιότητας του σταθμού. Αν θέλετε πάντως μπορείτε να στείλετε e-mail με τις προτάσεις ή τις παρατηρήσεις σας στη διεύθυνση atlantfm@otenet.gr.

σε single player mode ή σε multiplayer, όπως τα περισσότερα σύγχρονα games. Στο single player θα λάβετε μέρος σε μια σειρά αποστολών οι οποίες σχετίζονται με την όλη ροή της υπόθεσης. Τα μέρη που θα επισκεφθείτε είναι πολλά και μεταξύ αυτών περιλαμβάνονται μία ζούγκλα, ένας τροπικός πλανήτης, τα ερείπια μίας εξωγήινης πόλης βαθιά στα έγκατα του πλανήτη, ένα εχθρικό διαστημόπλοιο. Δεν νομίζω να σας φαίνονται λίγα! Οι αποστολές αυτές θα ενώνονται μεταξύ τους με cut-scenes, κάτι που βοηθά τον παίκτη να κατανοήσει τη συνέχεια στην ιστορία.



Κάθε αποστολή απαιτεί διαφορετική στρατηγική προσέγγιση από τον παίκτη. Ετσι, άλλοτε θα πρέπει να επιτεθείτε κατά μέτωπο μαζί με μία ομάδα στρατιωτών, άλλοτε να υπερασπισθείτε μία βάση, να σώσετε ομήρους, να κλέψετε κάποιο αντικείμενο και πολλά ακόμα. Βλέπουμε, λοιπόν, πως το Unreal 2 ξεφεύγει από τη βασική λογική των παιχνιδιών του είδους και δίνει μια νέα διάσταση στο gameplay. Επίσης, μετά το πέρας κάθε αποστολής θα επιστρέφετε στο Atlantis προκειμένου να πάρετε πληροφορίες για την επόμενη, να κάνετε research επάνω σε αντικείμενα που θα έχετε συλλέξει και φυσικά να γεμίσετε το οπλοστάσιό σας. Στο διάβα σας θα συναντήσετε 24 διαφορετικά πλάσματα, με μόνο κοινό σημείο με το προηγούμενο Unreal την ύπαρξη των Skaarj. Ολα τα υπόλοιπα πλάσματα είναι εντελώς καινούρια. Τέλος, θα βρείτε και πάρα πολλά όπλα, ποικίλης ισχύος και αποτελεσματικότητας.

Στον τομέα του multiplayer game τώρα, οι ομάδες των παικτών θα μάχονται για τον έλεγχο συγκεκριμένων περιοχών του πλανήτη και για την κατάκτηση εξωγήινων αντικειμένων. Θα μπορούν ακόμη να κάνουν χρήση της "νανοτεχνολογίας" για να δημιουργήσουν νέα, πιο έξυπνα όπλα, robots κ.ά. Η επιλογή του χαρακτήρα θα γίνεται μέσα από τρεις διαθέσιμες φυλές στο ξεκίνημα του παιχνιδιού.

Σε ό,τι αφορά τα γραφικά η ήδη εντυπωσιακή μηχανή του Unreal έχει υποστεί πάμπολλες βελτιώσεις. Τα περιβάλλοντα και οι χρωματισμοί τους είναι άκρως ρεαλιστικά, ενώ οι χαρακτήρες είναι λεπτομερώς σχεδιασμένοι και το animation τους βασίζεται σε ένα νέο skeleton animation system. Αυτό πρακτικά σημαίνει πως κινούνται σαν να έχουν πραγματικό σκελετό μέσα τους! Για τα ειδικά οπτικά εφέ νομίζω πως δεν χρειάζεται να πω πολλά. Αλλωστε, οι εικόνες μιλάνε μόνες τους.

Γενικά, το Unreal 2 φαίνεται πως στοχεύει να πάρει τα σκήπτρα στο χώρο από το μεγάλο αντίπαλό του, το Quake 3, και μάλλον έχει όλες τις προϋποθέσεις για να το επιτύχει, αν τελικά γίνουν πράξη τα στοιχεία που αφορούν στο gameplay του. Το μόνο που μπορούμε να κάνουμε -προς το παρόν- είναι υπομονή και να απολαύσουμε τις εικόνες.

Laptops που τρέχουν με... χίλια

Οι φορητοί υπολογιστές (laptops) αποκτούν ολοένα μεγαλύτερο κοινό. Οι απαιτήσεις της εποχής, οι συνθήκες εργασίας (μόνο στον ύπνο δεν χρειάζεται να δουλεύεις - ακόμη), η ανάγκη για οργάνωση και ευκολία έχουν καταστήσει τα laptops το "δεξί χέρι" του σημερινού επαγγελματία. Φυσικό επακόλουθο της αύξησης του ενδιαφέροντος για τους φορητούς υπολογιστές είναι η βαρύτητα που έχουν αρχίσει και δίνουν οι εταιρείες hardware σε αυτούς.

Η εταιρεία Intel έχει σχεδιάσει ένα νέο μοντέλο του Pentium III, που απευθύνεται στους φορητούς υπολογιστές και "τρέχει" στη συχνότητα του 1GHz. Σύντομα μάλιστα αναμένεται να κυκλοφορήσουν περισσότερα από 20 μοντέλα διάφορων εταιρειών που θα τον ενσωματώνουν.

Το chip αυτό χρησιμοποιεί τη γνωστή τεχνολογία των 0.18 micron και είναι σχεδιασμένο τόσο για τη full-size όσο και για την thin-and-light κατηγορία. Τα laptops που θα τον έχουν στην "καρδιά" τους αναμένεται να φέρουν... καρδιακά επεισόδια, καθώς οι τιμές τους θα αγγίζουν ή και θα ξεπερνούν το 1 εκατομμύριο. Προκειμένου, λοιπόν, να προσεγγίσει μεγαλύτερο αριθμό αγοραστών, η Intel ανακοίνωσε πως θα κυκλοφορήσει δύο νέα μοντέλα για laptops: έναν PIII στα 900MHz και έναν Celeron στα 750MHz. Οσοι πιστοί...

flash

Οσοι έχετε αγοράσει το FIFA 2001 (αυθεντικό εννοείται) πιθανότατα θα έχετε λάβει μέρος και στο μεγάλο διαγωνισμό της CD-Media, με δώρο ένα αυτοκίνητο Smart. Οσοι, λοιπόν, θέλετε μπορείτε να κάνετε μία βόλτα μέχρι το κατάστημα E-Motion Αργυρούπολης μέχρι και τις 15 αυτού του μήνα και να θαυμάσετε το δώρο. Από το ίδιο κατάστημα θα παραλάβει το αυτοκίνητο ο μεγάλος νικητής του διαγωνισμού.

Οι φίλοι του παιχνιδιού στρατηγικής Zeus: Master of Olympus μπορούν να μπουν στο site της Imperssions Games (http://zeus.impressionsagames.com) και να κατεβάσουν δωρεάν το πρώτο enchachment pack. Με αυτό θα μπορούν να κατασκευάσουν τις δικές τους μυθικές ιστορίες και περιπέτειες. Εν συνεχεία μπορείτε να ανταλλάξετε τα δημιουργήματά σας με άλλους χρήστες μέσα από ειδικά Web sites αφιερωμένα στο παιχνίδι. Επίσης, το pack περιέχει και μία νέα περιπέτεια η οποία επεκτείνει περισσότερο τη storyline του πρωτότυπου παιχνιδιού και είναι πιο διασκεδαστική. Το όνομα του enchachment pack είναι με τη σειρά του άκρως ελληνικό, όπως και του παιχνιδιού, και ακούει στο όνομα "The Odyssey". Η ιστορία του ξεκινάει από εκεί ακριβώς που τελειώνει αυτή του Zeus, δηλαδή από το τέλος του Τρωικού πολέμου. Ισως έτσι να δικαιολογείται και ο τίτλος του - για θυμηθείτε πότε ξεκίνησε και η πραγματική Οδύσσεια.

GeForce 3: Το μεγάλο "Όχι"

Πολύς κόσμος περιμένει με περιέργεια και αγωνία την κυκλοφορία των πρώτων καρτών που θα ενσωματώνουν το νέο chipset της nVIDIA, το GeForce 3. Φαίνεται όμως πως δεν ισχύει το ίδιο και με τις εταιρείες κατασκευής καρτών καθώς η Abit και η Creative δήλωσαν πως δεν σκοπεύουν να κυκλοφορήσουν τέτοιες κάρτες. Αυτό που προκαλεί έκπληξη είναι η "αποστασιοποίηση" της Creative, μίας εταιρείας με παράδοση στο χώρο, η οποία κυκλοφορούσε πάντα κάρτες γραφικών βασισμένες στα εκάστοτε νέα chipsets της nVIDIA. Οι λόγοι της απόφασης αυτής δεν έχουν ξεκαθαριστεί και οι φήμες, όπως είναι φυσικό, δίνουν και παίρνουν. Αλλοι κάνουν λόγο για ενόχληση της Creative από τον έλεγχο που θέλει να κάνει η nVIDIA ως προς το ποιες κάρτες της πρώτης θα πρέπει να ενσωματώνουν το νέο chip, ενώ άλλοι μιλάνε για ενδεχόμενη απόσυρση της εταιρείας από το χώρο κατασκευής καρτών γραφικών. Αλλωστε, τα κέρδη από τον τομέα αυτό ολοένα μειώνονται. Οι υψηλές τιμές και το αργό - αλλά σταθερό- "ξύπνημα" του κόσμου αναμφίβολα έχουν συμβάλει σε αυτό. Επαναλαμβάνω, όμως, πως αυτά είναι απλώς φήμες και τίποτα δεν έχει επιβεβαιωθεί (ή και διαψευστεί) από επίσημα χείλη.



Πάντως, οι εταιρείες που θα δημιουργήσουν κάρτες βασισμένες στο νέο chipset είναι πολλές και αξιόλογες. Ετσι, λοιπόν, οι Asus, Elsa, Gigabyte, Hercules, MSI, Leadtek και Visiontek δηλώνουν βροντερά "παρούσες", έτοιμες να προσφέρουν στον καταναλωτή τις δυνατότητες του GeForce 3 και να του ξαλαφρώσουν το πορτοφόλι!

Η αλήθεια είναι πως το GeForce 3 θα ενσωματώνει πολλά εντυπωσιακά χαρακτηριστικά που θα απογειώνουν την ποιότητα του γραφικού αποτελέσματος. Ας τα δούμε συνοπτικά.

- **NFiniteFX Engine:** Επιτρέπει εντυπωσιακά εφέ και τον υπέρτατο ρεαλισμό σε 3D γραφικά. Οι χρήστες θα βιώσουν μία πρωτόγνωρη εμπειρία, σε συνδυασμό και με τα δύο επόμενα χαρακτηριστικά.
- **Vertex Shader:** Προσδίδει επιπλέον "προσωπικότητα" στους χαρακτήρες, απεικονίζοντας ρεαλιστικά τα συναισθήματα στα πρόσωπά τους.
- **Pixel Shader:** Δημιουργεί αντικείμενα και επιφάνειες που μιμούνται την πραγματικότητα. Επιτρέπει εντυπωσιακά οπτικά εφέ και αντικαθιστά τα "συμβατικά" γραφικά με υψηλής επίδρασης οργανικές επιφάνειες.
- **Lightspeed Memory Architecture:** Κάνει το GeForce 3 το ταχύτερο chip που είδαμε ποτέ και εξασφαλίζει υψηλής ποιότητας απεικονίσεις σε όλες τις δυνατές αναλύσεις.
- **High-Resolution AntiAliasing (HRAA):** Παράγει την καλύτερη οπτική ποιότητα και απόδοση σε όλες τις εφαρμογές. Εξασφαλίζει υψηλό επίπεδο λεπτομέρειας και "φρεσκάδας".
- **World's Fastest DDR Memory Interface:** Πώς θα σας φαινόταν ένα subsystem που μπορεί να μεταφέρει 7,36GB/sec; Υπερβολή; Ισως, αλλά όταν μιλάμε για το GeForce 3 είναι γεγονός!



- **High Definition Video Processor (HDVP):** Η δυνατότητα αυτή μετατρέπει το PC σας σε υψηλής ποιότητας DVD και HDTV player.
- **Unfined Driver Architecture:** Εξασφαλίζει πλήρη συμβατότητα με τους software drivers.
- **TV-Out and Video Modules:** Δίνει τη δυνατότητα για απεικόνιση σε μεγάλες οθόνες (τηλεόραση) και για επεξεργασία βίντεο.

Τέλος, οι κάρτες που θα ενσωματώνουν το νέο chipset θα υποστηρίζουν AGP 2x/4x και βάθος χρώματος 32-bit και θα είναι πλήρως συμβατές με DirectX 8. Το ζήτημα, βέβαια, είναι η τιμή στην οποία θα διατίθενται οι νέες κάρτες. Με δεδομένο ότι οι GeForce 2 Utlra που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή κοστίζουν πάνω από 200.000 δρχ., τι θα πρέπει να περιμένουμε;

Εικονικό ξενοδοχείο

Είχατε πάντοτε την περιέργεια ή την επιθυμία να μείνετε σε ξενοδοχείο, αλλά δεν σας δόθηκε η ευκαιρία; Τώρα, λοιπόν, μπορείτε να κάνετε την επιθυμία σας πράξη μέσα από το Intenrnet. Πώς; Απλώς κάνοντας μία επίσκεψη στο site www.habbohotel.com και μπαίνοντας στο virual ξενοδοχείο του. Εκεί θα συναντήσετε χρήστες από όλο τον κόσμο, με τους οποίους θα μπορείτε να μιλήσετε, να πιείτε ένα ποτό και πολλά ακόμα! Το περιβάλλον θυμίζει εντονότατα Sims. Το "ξενοδοχείο" χαρακτηρίζεται από τους δημιουργούς του ως υπερπολυτελές 5 αστέρων! Προτού περάσετε την... είσοδο θα πρέπει να δημιουργήσετε το profile του χαρακτήρα σας. Ετσι, θα του δώσετε ένα όνομα, θα ορίσετε ένα password και θα καθορίσετε την εξωτερική εμφάνισή του. Εντάξει, οι επιλογές δεν είναι και πολλές, αλλά έχουν γούστο! Στη συνέχεια συνδέεστε με τον server και επιλέγετε το δωμάτιο που θέλετε να επισκεφθείτε. Το μόνο επιπλέον download που μπορεί να χρειαστεί να κάνετε είναι το shockwave.



Η αλήθεια είναι πως πάντα ήθελα να επισκεφθώ ένα τέτοιο ξενοδοχείο, αλλά δεν είχα τα απαιτούμενα χρήματα. Ισως τώρα είναι μία ευκαιρία να δω πώς περνάνε αυτοί που "τα 'χουν", μάλιστα με ελάχιστο κόστος - τουλάχιστον σε συγκρίσει με αυτό στην πραγματικότητα. Ελπίζω να δω κάποιους από εσάς εκεί.

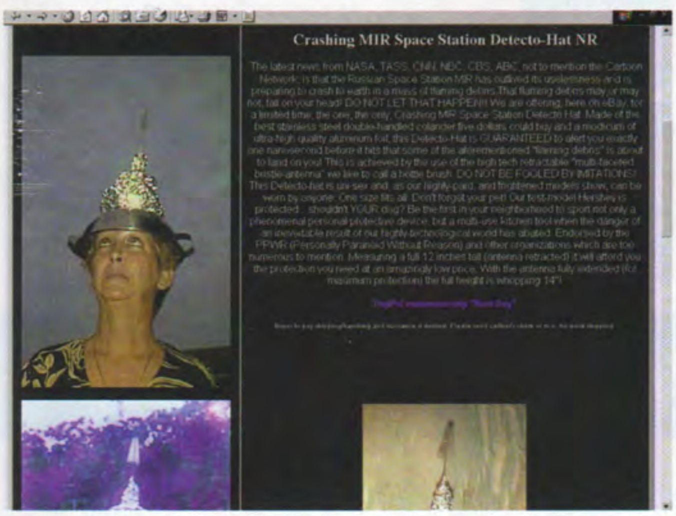
Νέα κάρτα γραφικών με PowerVR

Η SMTMicroeletronics ανακοίνωσε την κυκλοφορία της νέας KYRO II 3D κάρτας επιτάχυνσης γραφικών. Βασιζόμενη στην τεχνολογία PowerVR, αποτελεί τη δεύτερης γενιάς τρισδιάστατη κάρτα της εταιρείας που προέρχεται από τη συνεργασία της ST και της Imagination Technologies. Σύμφωνα με δελτίο Τύπου της κατασκευάστριας εταιρείας, η παρούσα κάρτα απαιτεί λιγότερο από το 1/3 του bandwidth των περισσότερων 3D accelerators. Ακόμη, υποστηρίζει full screen anti-aliasing, Dot3 bump mapping, υποστήριξη για eye-layre multi-texturing και πραγματικό χρώμα 32-bit.

Η κάρτα Kyro II (ουδεμία σχέση βέβαια με τον... Κύρο Γρανάζη!) περιλαμβάνει μία 2D engine 128-bit, υποστήριξη για software και hardware επεξεργασία DVD, interface AGP και δέχεται μέχρι και με 64MB SGRAM και SDRAM. Επίσης διαθέτει βίντεο input, που επιτρέπει τη σύνδεση πολλών συσκευών εικόνας με τον υπολογιστή σας. Την ίδια στιγμή το video-out της επιτρέπει τη σύνδεση με Flat Panel οθόνες και τηλεοπτικούς δέκτες. Λέτε, λοιπόν, να πρέπει να ετοιμαζόμαστε να υποδεχτούμε έναν σημαντικό αντίζηλο της nVIDIA; Ο χρόνος θα δείξει, αν και με το GeForce 3 δεν θα είναι τόσο εύκολα τα πράγματα...



Η τρέλα δεν πάει στα βουνά... αλλά στο Internet



Στα sites δημοπρασιών έχουμε δει πολλά περίεργα αντικείμενα προς πώληση που στοχεύουν να ικανοποιήσουν την πιο τρελή επιθυμία και τα πιο αλλοπρόσαλλα γούστα. Αυτό που θα δείτε εδώ, όμως, πιστεύω πως τα ξεπερνάει όλα. Σημειώστε πως δεν πρόκειται για πρωταπριλιάτικο αστείο, καθώς η παρούσα είδηση συντάσσεται 10 ημέρες πριν από την κυκλοφορία του τεύχους. Στο γνωστό site e-Bay, λοιπόν, μεταξύ άλλων θα βρείτε έναν "ανιχνευτή πτώσης κομματιών του MIR". Είναι λίγο πολύ γνωστό ότι ο "γερόλυκος" διαστημικός σταθμός αυτή τη στιγμή θα έχει επιστρέψει στη Γη για πάντα. Αρκετός κόσμος ασχολούνταν με το πού θα πέσουν τα κομμάτια του σταθμού, φοβούμενος πως κάποιο (κομμάτι) μπορεί να τον βρει κατακέφαλα! Φαίνεται πως αυτός που "εφηύρε" την παρούσα συσκευή γνώριζε τον τρόπο για να ανακαλυφθεί το πολυπόθητο σημείο. Το όνομα της... συσκευής αυτής είναι "Crashing MIR Space Station Detecto-Hat" και σύμφωνα με τα λεγόμενα του δημιουργού μπορεί να αποτρέψει την πτώση φλεγόμενων κομματιών του MIR στο κεφάλι αυτού που τη φοράει! Μάλιστα χαρακτηρίζεται ως unisex και προτείνεται ακόμη και για το αγαπημένο ζωάκι σας. Αν κοιτάξετε προσεκτικά τη φωτογραφία, θα διαπιστώσετε πως η "συσκευή" αποτελείται από ένα σουρωτήρι ζυμαρικών και ένα είδος κεραίας. Μιλάμε για υψηλή τεχνολογία! Το πιο παράδοξο, όμως, σε αυτή την ιστορία δεν είναι ο τύπος που έβαλε αυτήν την καταχώριση - προφανώς ήθελε να κάνει την πλάκα του -, αλλά το γεγονός ότι βρέθηκαν ενδιαφερόμενοι οι οποίοι κατέθεσαν προσφορές! Την ώρα που έγραφα το παρόν άρθρο η επικρατέστερη προσφορά ήταν $11,5 ενώ η αρχική τιμή ήταν $4,8! Ηξερα πως υπάρχουν ελαφρόμυαλοι και ευκολόπιστοι άνθρωποι, αλλά αυτό τα ξεπερνάει όλα. Ημαρτον πια!

flash

Η μεταφορά της Lara Croft στη μεγάλη οθόνη φαίνεται πως άνοιξε την όρεξη και για άλλες παρόμοιες ενέργειες. Ετσι, λοιπόν, μετά την καλλίγραμμη Lara που θα ζωντανέψει στο πρόσωπο της Angelina Jolie, ήρθε η σειρά ενός εξίσου γνωστού -αλλά σαφώς λιγότερο χαριτωμένου ήρωα- του Duke Nukem! Την παραγωγή της ταινίας έχει αναλάβει η Threshold Entertainment και θα βασίζεται σε μεγάλο ποσοστό στην ιστορία και τα περιβάλλοντα του παιχνιδιού. Για το cast και το σενάριο δεν έχουν διαρρεύσει πολλές πληροφορίες. Το μόνο γνωστό είναι πως ο ήρωάς μας θα παίξει το ρόλο του υπερασπιστή της Γης έναντι μίας επερχόμενης εξωγήινης απειλής και θα ταξιδέψει στο Διάστημα για να καταστρέψει το βασικό διαστημόπλοιο των εξωγήινων. Φυσικά, απώτερος σκοπός του είναι να αποτρέψει την εισβολή. Η δράση προβλέπεται άφθονη και οι σκηνές εντυπωσιακές. Μάλιστα, ήδη έχει θεωρηθεί ακατάλληλο για θεατές κάτω των 13 ετών! Μόλις έχουμε περισσότερες πληροφορίες θα σπεύσουμε να σας τις δώσουμε από τη στήλη "Cinemaster".

Games ειδικά σχεδιασμένα για GeForce 3

Με αφορμή την κυκλοφορία του νέου chipset της nVIDIA πολλές εταιρείες software άρχισαν να φτιάχνουν τους πρώτους τίτλους που θα εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες του GeForce 3. Αραγε πιστεύουν πως ο κόσμος θα στραφεί αμέσως στις νέες κάρτες ή πρόκειται για κίνηση τακτικής της nVIDIA, διερωτώμαι εγώ, ο απλός και αφελής χρήστης. Τέλος πάντων, ας δούμε λίγο τα παιχνίδια αυτά.



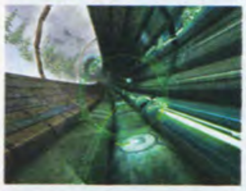
AquaNox: Πρόκειτια για το sequel του Archimedean Dynasty και θα συνδυάζει τα καλύτερα στοιχεία των 1st person και space shooter παιχνιδιών σε ένα δεμένο σενάριο. Θα περιέχει άφθονη δράση, ενώ η πλοκή της ιστορίας θα είναι γραμμική.



X-Isle και X-Isle Dinosaur Island: Ευκαιρία να γνωρίσετε τους δεινοσαύρους και τη συμπεριφορά τους από πρώτο χέρι, σε ένα περιβάλλον που θυμίζει έντονα Jurassic Park! Οι δυνατότητες του GeForce 3 απογειώνουν την ποιότητα των γραφικών.



Inevitable Evolution: Ο τίτλος αυτός εκμεταλλεύεται τις ιδιότητες nFiniteFX Vertex και Pixel Shaders του νέου chipset και μας δίνει τους πιο εντυπωσιακούς χαρακτήρες που είδαμε ποτέ. Οι λεπτομέρειες είναι εντυπωσιακές.



Ballistics: Θα μπορούσε κάλλιστα να χαρακτηριστεί ως η Formula 1 του μέλλοντος. Μας μεταφέρει στον επόμενο αιώνα, όπου η νέα τεχνολογία και η απαίτηση του κόσμου για νέες μορφές ψυχαγωγίας δημιούργησε ένα νέο αγωνιστικό γεγονός.



DroneZ: Ενα action game, στο οποίο οι καλύτεροι hackers του κόσμου πολεμούν στο cyberspace. Το "στήσιμο" του παιχνιδιού ακολουθεί την πεπατημένη των υπόλοιπων του είδους, αλλά οι γραφικές δυνατότητες που διαθέτει ξεπερνούν κάθε προηγούμενο!



Crazy Car Championship: Πρόκειται για ένα game αγώνων αυτοκινήτων, όπου εσείς δημιουργείτε τα οχήματα που χρησιμοποιείτε στους αγώνες σας, από τα κομμάτια που θα βρίσκετε. Βάλτε, λοιπόν, τη φαντασία σας να δουλέψει.



Everglade Rush: Και εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα αγωνιστικό παιχνίδι. Αυτή τη φορά, όμως, χωρίς αυτοκίνητα αλλά με hovercrafts. Το υγρό στοιχείο θα είναι αυτό που θα κυριαρχεί και οι χρωματισμοί είναι εντυπωσιακοί.



Incoming Forces: Το sequel του πολύ καλού Incoming θα είναι "εμπλουτισμένο" με την εκμετάλλευση των νέων δυνατοτήτων της GeForce 3. Θα αναλάβετε την ηγεσία μίας ομάδας επιφορτισμένης με την απόκρουση των εξωγήινων εισβολέων.



Independance War 2- The Edge of Chaos: Μας μεταφέρει 100 χρόνια μετά το τέλος του πρώτου I.W., όπου ετοιμάζετε την εκδίκησή σας με τη βοήθεια μίας μικρής ομάδας δραπετών. Θα εκμεταλλεύεται στο έπακρο την nFiniteFX engine.



Neverwinter Nights: Γι' αυτό το παιχνίδι έχουν γίνει αρκετές αναφορές μέσα από τις σελίδες του περιοδικού. Πρόκειται για ένα επαναστατικό RPG το οποίο χρησιμοποιεί μία πλήρη 3D engine και τους κανόνες της 3ης έκδοσης του D&D.

Νέα τεχνολογία εγγραφής από τη Sony

Η γνωστή ιαπωνική εταιρεία ετοιμάζεται να αλλάξει τα δεδομένα στο χώρο της CD-R/RW τεχνολογίας. Σύντομα αναμένεται να κυκλοφορήσει στην αγορά το νέο προϊόν της, το CRX200E Double Destiny Drive. Η αρχική τιμή του θα είναι 248 δολάρια (γύρω στις 100.000 δρχ.) ενώ τα δισκάκια θα κοστίζουν 1,99 δολάρια το DD-R (μίας εγγραφής) και 2,99 το DD-RW. Το CRX200E θα επιτρέπει την αποθήκευση διπλάσιων σε μέγεθος δεδομένων από αυτήν που επιτρέπει ένα "συμβατικό" CD. Θα είναι μορφής ATAPI και τα δισκάκια που υποστηρίζει θα έχουν τις ίδιες δυνατότητες με αυτές των συσκευών που ξέρουμε σήμερα. Εκτός αυτού, θα είναι πλήρως συμβατό με τα δισκάκια CD-R και CD-RW των 650MB και 700MB. Οι ταχύτητες που θα υποστηρίζει ανέρχονται σε 12x για την εγγραφή ενός DD-R ή CD-R, 8x για DD-RW ή CD-RW, ενώ η ταχύτητα ανάγνωσης θα είναι 32x. Επίσης, περιλαμβάνει και 8MB buffer memory προκειμένου να εξασφαλίσει ασφαλείς εγγραφές σε υψηλές ταχύτητες.

Το σχετικό συνοδευτικό software θα αποτελείται από τα: "Sony CD Extreme" που επιτρέπει τη δημιουργία CD, "Sony abCD"που επιτρέπει τη χρήση της τεχνικής drag-and-drop, "Liquid Player" το οποίο σχετίζεται με τον τομέα του ήχου, και το "Dantz Development's Retrospect" το οποίο δίνει τη δυνατότητα για την εγγραφή συμπιεσμένων δεδομένων μεγέθους 2,6GB σε ένα DD-R δισκάκι!



Πέρα από τα σύνορα της Γης



Εκεί τουλάχιστον μας μεταφέρει ο νέος τίτλος της Westwood, το Earth and Beyond. Πρόκειται για ένα massive multiplayer on-line RPG παιχνίδι που λαμβάνει χώρα στα ενδότερα του Γαλαξία (όχι, βέβαια, κάποιου.. Super Market!). Η υπόθεσή του μας μεταφέρει αρκετούς αιώνες στο μέλλον. Οι άνθρωποι έχουν μόλις αρχίσει να ξεπερνούν τα σύνορα του ηλιακού συστήματός μας και ξανοίγονται σε νέους ορίζοντες. Μόλις θα ξεκινήσετε να ανακαλύπτετε τα μυστικά που κρύβονται εκεί, θα παίξετε το ρόλο του πολεμιστή, του εξερευνητή, του εμπόρου ή ακόμη και το συνδυασμό αυτών, ανάλογα με τις περιστάσεις. Το παιχνίδι θα παίζεται αποκλειστικά και μόνο μέσα από την ea.com, μια και η Westwood -ως γνωστόν- ανήκει στην ευρύτερη οικογένεια της Electronic Arts.

Για το Earth and Beyond έκανε δηλώσεις και ένας εκ των παραγωγών του, ο κ. Eric Wang: "Ο σκοπός μας είναι απλός. Τοποθετούμε τους παίκτες στο κέντρο του φανταστικού διαστήματός μας και εκείνοι γίνονται οι... αστέρες του. Θα γίνουν ήρωες, κακοί, πολεμιστές, γενναίοι διαστημικοί ιππότες, εξερευνητές, λαθρέμποροι, ανθρακωρύχοι, επιστήμονες και πολλά ακόμη. Θέλουμε να κάνουμε τους παίκτες να νιώσουν ότι μπορούν να κάνουν τα πάντα μέσα στο παιχνίδι και να γίνουν όποιος και ό,τι θέλουν. Μας αρέσουν αυτού του είδους τα παιχνίδια και φιλοδοξούμε να τα περάσουμε σε μια νέα διάσταση. Μέχρι τώρα ο μόνος τρόπος για να εξελίξει κάποιος το χαρακτήρα του σε τέτοια games ήταν μέσω μαχών. Πιστεύουμε πως οι παίκτες αναζητούν κάτι περισσότερο από αυτό. Στο Earth and Beyond η εξερεύνηση και οι ανταλλαγές είναι εξίσου σημαντικές με τις μάχες και ο χαρακτήρας μπορεί να εξελιχθεί ακόμα και με ελάχιστες αναμετρήσεις, αν και θα υπάρχει η δυνατότητα για πολλές τέτοιες. Θα υπάρχει μια σχέση ανάμεσα στα 3 είδη 'καριέρας', όπου το ένα θα χρειάζεται τα άλλα για να τα φέρει εις πέρας ο παίκτης."

Τελειώνοντας, ας δούμε συνοπτικά τι θα περιλαμβάνει το Earth and Beyond:

- Τρεις βασικές "επαγγελματικές" κατευθύνσεις: έμπορος, εξερευνητής και πολεμιστής. Αυτές θα περιλαμβάνουν συνολικά εννέα ποικιλίες.
- Εκατοντάδες περιοχές προς εξερεύνηση: πλανήτες, φεγγάρια, νεφελώματα, διαστημικούς σταθμούς, αστρικές πύλες, μαύρες τρύπες, διαστημόπλοια, ό,τι δηλαδή θα μπορούσατε να συναντήσετε και σε ένα πραγματικό διαστημικό ταξίδι.
- Δυνατότητα εξερεύνησης των πλανητών που θα ανακαλύψετε σε ένα πλήρως 3D περιβάλλον.



Top ten

Αποτελέσματα αναγνωστών

1.	-	BALDUR'S GATE 2 (1) (BIOWARE)	★★★★★ RPG
2.	↗	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (3) (LUCASARTS)	★★★ ADVENTURE
3.	↗	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS (4) (MICROSOFT)	★★★★★★ STRATEGY
4.	↘	GRAND PRIX 3 (2) (MICROPROSE)	★★★★★★ SIMULATION
5.	-	DIABLO 2 (5) (BLIZZARD)	★★★★★★ RPG
6.	-	FIFA 2001(6) (EA SPORTS)	★★★ SIMULATION
7.	↗	CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01 (9) (SPORTS INTERACTIVE)	★★★ SIMULATION
8.	↘	HALF-LIFE (7) (SIERRA)	★★★★★★★ ACTION
9.	↘	THE LONGEST JOURNEY (8) (FUNCOM)	★★★★★★ ADVENTURE
10.	-	THE SIMS (10) (MAXIS)	★★★★★★ SIMULATION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

↗ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.

↘ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.

- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Τα 5 καλύτερα games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1. (1) BALDUR'S GATE 2
2. (2) ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
3. (3) DIABLO 2
4. (4) THE LONGEST JOURNEY
5. (-) ULTIMA IX: ASCENSION

ACTION

1. (1) HALF-LIFE
2. (2) QUAKE III ARENA
3. (3) METAL GEAR SOLID
4. (5) SOLDIER OF FORTUNE
5. (-) SACRIFICE

SIMULATION

1. (1) GRAND PRIX 3
2. (2) FIFA 2001
3. (3) CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01
4. (4) THE SIMS
5. (-) COLIN McRAE 2.0

STRATEGY

1. (1)AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
2. (-) STARCRAFT/BROOD WAR
3. (-) SHOGUN: TOTAL WAR
4. (5) CIVILIZATION: CALL TO POWER
5. (3) COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Top 5 καταστήματος

1. NBA LIVE 2001
2. FIFA 2001
3. RED ALERT 2
4. ONI
5. AGE OF SAIL 2

Αυτό το μήνα το Computer Games Club ήταν το μόνο κατάστημα που συνεργάστηκε μαζί μας για την κατάρτιση αυτού του Top Ten.

"ΛΥΣΙΑΣ 2001": Νέο ρεκόρ συμμετοχών







Στιγμιότυπο από την περσινή απονομή.

Η συμμετοχή στην πρώτη φάση του διαγωνισμού "ΛΥΣΙΑΣ 2001" ξεπέρασε και τις πιο αισιόδοξες προσδοκίες των διοργανωτών, αφού ανήλθε στον εκπληκτικό αριθμό των 20.398 ατόμων, ενώ οι προκριθέντες στη Β' φάση ανέρχονται στους 3.399. Πέρυσι οι προκριθέντες ήταν μόλις 900, μέσα από ένα σύνολο 6.500 συμμετοχών, νούμερο επίσης κατά πολύ μεγαλύτερο από τον αριθμό των προκριθέντων του αμέσως προηγούμενου χρόνου. Βλέπουμε, δηλαδή, ότι οι συμμετοχές αυξάνονται συνεχώς.

Ο "Λυσίας" είναι ο πανελλήνιος μαθητικός διαγωνισμός μέσω Internet, που διεξάγεται ανελλιπώς από το 1997. Ο σκοπός του είναι κατά βάση παιδαγωγικός, προσπαθώντας να προωθήσει την ευγενή άμιλλα μεταξύ των μαθητών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (γυμνάσιο - λύκειο), δοκιμάζοντας τις γνώσεις τους μέσω ερωτήσεων σε πολλές κατηγορίες μαθημάτων (μαθηματικά, φυσική, χημεία, ιστορία, οικονομία κ.λπ.). Παράλληλα βοηθά στην εξοικείωση των μαθητών με τις νέες τεχνολογίες και τη χρήση των δυνατοτήτων των υπολογιστών.



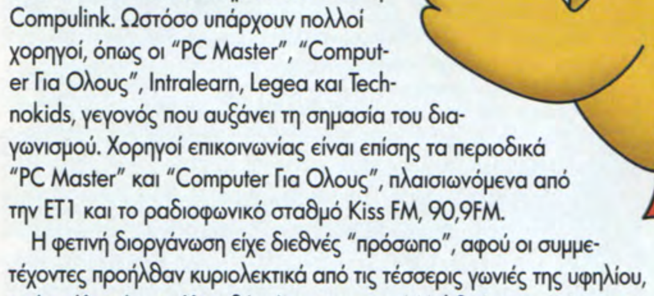
Τη διοργάνωση του διαγωνισμού έχουν αναλάβει τα εκπαιδευτήρια Δούκα και η Compulink. Ωστόσο υπάρχουν πολλοί χορηγοί, όπως οι "PC Master", "Computer Για Ολους", Intralearn, Legea και Technokids, γεγονός που αυξάνει τη σημασία του διαγωνισμού. Χορηγοί επικοινωνίας είναι επίσης τα περιοδικά "PC Master" και "Computer Για Ολους", πλαισιωνόμενα από την ΕΤ1 και το ραδιοφωνικό σταθμό Kiss FM, 90,9FM.

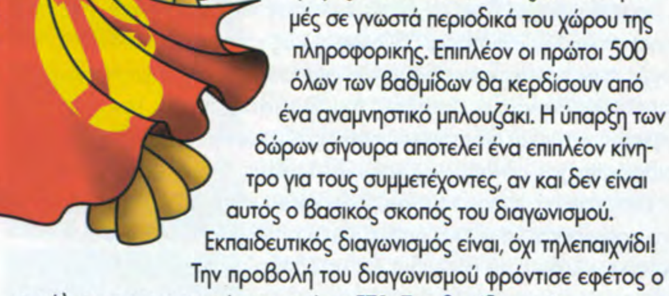
Η φετινή διοργάνωση είχε διεθνές "πρόσωπο", αφού οι συμμετέχοντες προήλθαν κυριολεκτικά από τις τέσσερις γωνιές της υφηλίου, από το Κεμπέκ του Καναδά μέχρι τη μακρινή Μελβούρνη της Αυστραλίας! Μπορεί να θεωρηθεί ότι από φέτος ο ΛΥΣΙΑΣ "ενηλικιώθηκε", περνώντας σε μία φάση ανάπτυξης. Εχει τύχει μεγάλης αποδοχής τόσο από ελληνόφωνες μαθητές όλου του κόσμου όσο και από την εκπαιδευτική κοινότητα γενικότερα.

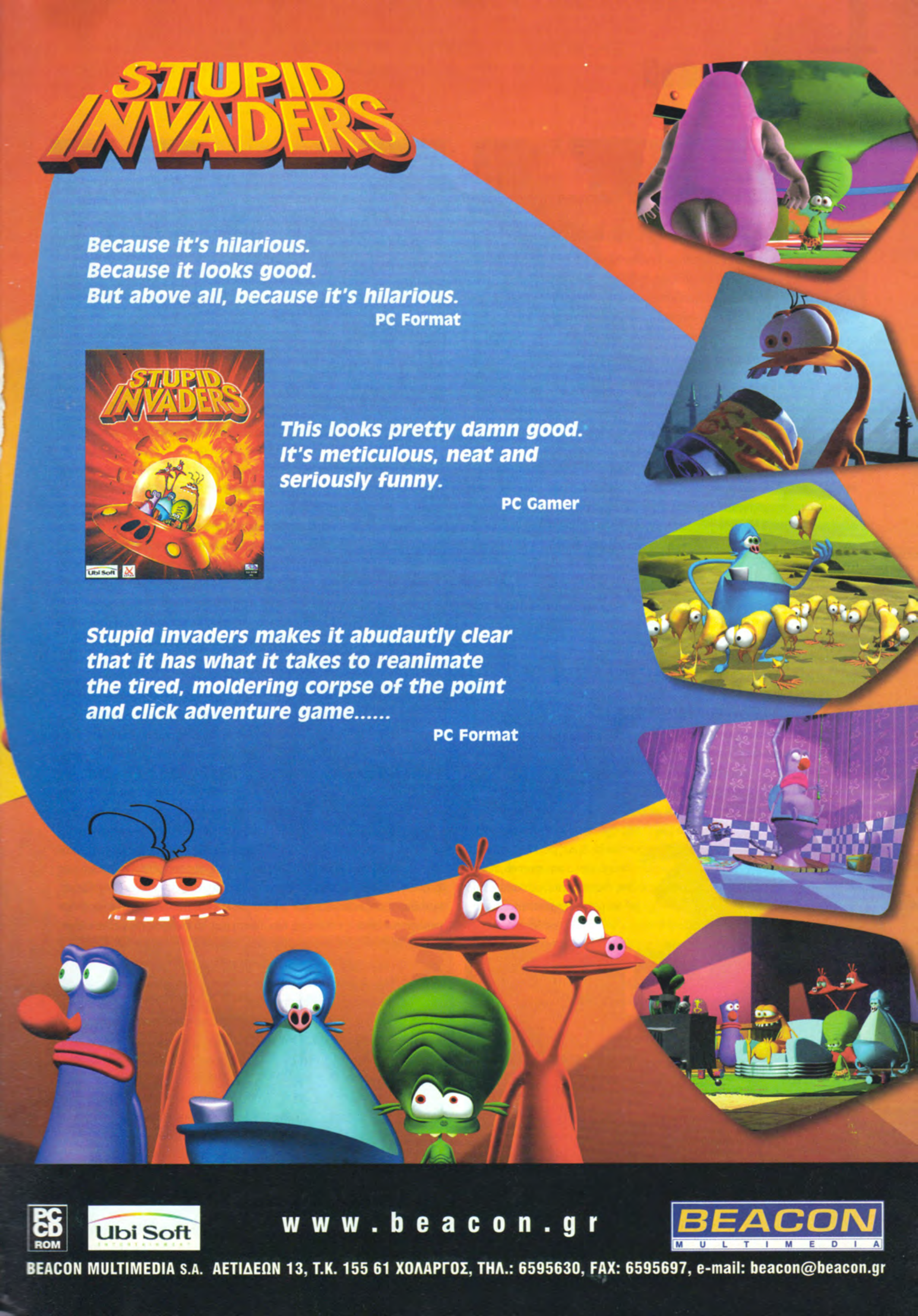
Στο φετινό διαγωνισμό συμμετείχαν μαθητές από τις δύο τελευταίες τάξεις του δημοτικού (Ε' και ΣΤ'), καθώς και από όλες τις τάξεις του γυμνασίου και του λυκείου. Οι νικητές, πέρα από τη... δόξα, θα λάβουν και σημαντικά έπαθλα. Ετσι, ο πρώτος κάθε βαθμίδας εκπαίδευσης (δημοτικό, γυμνάσιο και λύκειο) θα κερδίσει έναν Pentium Multimedia PC και μία ετήσια υποτροφία στα Technokids. Ομως, τα δώρα δεν τελειώνουν εδώ. Οι τρεις πρώτοι κάθε τάξης θα κερδίσουν επίσης κάποια δωράκια, όπως εκπαιδευτικά CD-ROMs, δωρεάν συνδρομές στο Internet, καθώς και συνδρομές σε γνωστά περιοδικά του χώρου της πληροφορικής. Επιπλέον οι πρώτοι 500 όλων των βαθμίδων θα κερδίσουν από ένα αναμνηστικό μπλουζάκι. Η ύπαρξη των δώρων σίγουρα αποτελεί ένα επιπλέον κίνητρο για τους συμμετέχοντες, αν και δεν είναι αυτός ο βασικός σκοπός του διαγωνισμού. Εκπαιδευτικός διαγωνισμός είναι, όχι τηλεπαιχνίδι!

Την προβολή του διαγωνισμού φρόντισε εφέτος ο μεγάλος επικοινωνιακός χορηγός η ΕΤ1. Σας θυμίζουμε ότι για την ολοκλήρωση του ΛΥΣΙΑ έπονται ακόμη δύο φάσεις (η πρώτη έχει ήδη ολοκληρωθεί). Η δεύτερη (φάση) έχει προγραμματιστεί για το Σαββατοκύριακο 31 Μαρτίου και 1 Απριλίου (όχι δεν είναι... ψέμα!) και η τρίτη θα γίνει σε επιλεγμένα εξεταστικά κέντρα κοντά στον τόπο διαμονής των τελικών προκριθέντων, το Σάββατο 5 Μαΐου 2001. Φυσικά, η αγωνία για όσους έχουν ήδη προκριθεί ολοένα μεγαλώνει.

Οι νικητές της 3ης φάσης θα βραβευθούν (τα βραβεία αναφέρονται παραπάνω) σε ειδική τελετή βράβευσης, μετά το πέρας του διαγωνισμού, σε χώρο που θα ανακοινωθεί. Καλή επιτυχία σε όσους συμμετέχουν. Οσο για τους υπόλοιπους, ετοιμαστείτε για την επόμενη χρονιά!






STUPID INVADERS
Because it's hilarious.
Because it looks good.
But above all, because it's hilarious.
PC Format
STUPID INVADERS
Ubi Soft
This looks pretty damn good.
It's meticulous, neat and
seriously funny.
PC Gamer
Stupid invaders makes it abudautly clear
that it has what it takes to reanimate
the tired, moldering corpse of the point
and click adventure game......
PC Format
PC CD ROM
Ubi Soft
www.beacon.gr
BEACON
MULTIMEDIA
BEACON MULTIMEDIA S.A. ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, Τ.Κ. 155 61 ΧΟΛΑΡΓΟΣ, ΤΗΛ.: 6595630, FAX: 6595697, e-mail: beacon@beacon.gr

AQUA GT

Από την Take2 Games

Ενα πολλά υποσχόμενο water racing

Οι δημιουργοί του δήλωσαν ότι πρόκειται για το Gran Tourismo σε υδάτινη επιφάνεια. Δεν μπορούμε, βέβαια, να γνωρίζουμε αν αυτό ισχύει, πάντως, η ομάδα που κρύβεται πίσω από τον τίτλο, η Promethean, μας έχει συνηθίσει σε πολύ καλές και πρωτότυπες ιδέες που, δυστυχώς, χάνουν πόντους από τα μέτρια τεχνικά χαρακτηριστικά τους. Από την εταιρεία ξεκαθάρισαν την πρόθεσή τους να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι με όλη την ένταση και την ταχύτητα του προαναφερθέντος car racer, που θα παρουσιάζει όμως μεγαλύτερη ποικιλία, εφόσον στο νερό θα μπορεί ο παίκτης να προσθέσει περισσότερες λεπτομέρειες που θα καθορίζουν το νικητή σε έναν αγώνα.

Είναι πολύ δύσκολο να συγκρίνει κάποιος τους αγώνες ταχύτητας στην ξηρά και στο νερό, αφού μέχρι σήμερα τα land rally sims ήταν σαφώς πιο εμπορικά. Σίγουρα όμως σε υδάτινο περιβάλλον μπορούν να προστεθούν περισσότερες παράμετροι, όπως ισχυρά ρεύματα, κύματα, παλίρροια, ενώ σε αντίστοιχη περίπτωση στην άσφαλτο το μόνο που γίνεται είναι να μεταβάλλεται η μορφολογία του εδάφους. Ολα αυτά τα στοιχεία φέρνει μαζί του το Aqua GT, που φιλοδοξεί να γίνει το πρώτο εμπορικά πετυχημένο water racer.

Οσον αφορά το παιχνίδι, δεν είναι τόσο ένας hardcore racing τίτλος όσο ένα arcade racer.

Οσον αφορά τώρα σε αυτό καθεαυτό το παιχνίδι, δεν είναι τόσο ένας hardcore racing τίτλος όσο ένα arcade racer. Καθώς προχωρείτε στα επίπεδα του παιχνιδιού η AI engine κάνει τη νίκη σαφώς δυσκολότερη υπόθεση, αλλά παράλληλα σας εφοδιάζει με ταχύτερα σκάφη. Κάθε διαδρομή εξελίσσεται σε διαφορετική τοποθεσία και περιέχει πλήθος χαρακτηριστικών, όπως ράμπες, εμπόδια, κύματα και, φυσικά, πλήθος διαφορετικών σκαφών, από jet ski μέχρι catamaran. Οι διαδρομές του παιχνιδιού είναι συνολικά 60 και εξομοιώνουν κατά το δυνατόν το αντίστοιχο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα (Ultimate World Championship). Το περιβάλλον των γραφικών είναι full 3D και οι οπτικές γωνίες και ο χειρισμός είναι πολύ καλά στημένα στο τμήμα που παιχνιδιού που είδα, ενώ οι υπεύθυνοι της Promethean με διαβεβαίωσαν ότι μέχρι την τελική version που θα φτάσει ως εμάς τον ερχόμενο Μάιο θα έχουν προστεθεί και ορισμένα extras στον τομέα των γραφικών.









Το παιχνίδι κατατάσσεται αμέσως σε αυτά με το υψηλότερο επίπεδο δυσκολίας, αφού η προσπάθεια για την πρώτη θέση θα σας προσφέρει αρκετές νευρώσεις και το επίπεδο "expert" δεν πρόκειται να το επιλέξετε, παρά μόνο έπειτα από αρκετούς μήνες συνεχούς gaming. Πάντως, οφείλουμε να ομολογήσουμε ότι οι τοποθεσίες των αγώνων, που ξεκινούν από τη Γαλλία και καταλήγουν κάπου στις ιαπωνικές ακτές, είναι πολύ καλά σχεδιασμένες και ευθύνονται κυρίως για όσες φορές αποσπασθεί η προσοχή σας από τον αγώνα. Τα σκάφη, πάντως, υπακούουν και σε ένα απλό χάιδεμα των πλήκτρων, κάνοντας τον αγώνα μια ευχάριστη εμπειρία και το πλέον εκπληκτικό είναι η εντύπωση του παίκτη πως το σκάφος αιωρείται ελάχιστα εκατοστά πάνω από το νερό. Στην οθόνη σας υπάρχει διαρκώς πλήρης ενημέρωση για τη θέση και το χρόνο σας, ενώ ανά συγκεκριμένα χρονικά διαστήματα βλέπετε και τις επιδόσεις των υπολοίπων κατά τα πρότυπα των σύγχρονων land racers.

Αξίζει, πάντως, να ξέρετε ότι η Promethean διαθέτει αρκετά μεγάλη εμπειρία σε τέτοιου είδους games, αφού λίγα χρόνια πριν είχε παρουσιάσει το πρώτο αξιόλογο water racing sim υπό τον τίτλο "Powerboat Racing", κάνοντας πολλούς να θεωρούν το "Aqua GT" κάτι σαν sequel εκείνου του παιχνιδιού. Οπως όμως λένε οι ίδιοι οι σχεδιαστές του παιχνιδιού, οι δύο τίτλοι δεν έχουν σχεδόν καμία σχέση, αφού τώρα πια τα high end PCs δίνουν τη δυνατότητα για ατελείωτα οπτικά εφέ, προσεγμένες λεπτομέρειες και μεγαλύτερη ταχύτητα στα ανάλογα games.

Δεν είναι ο τίτλος που θα σας κόψει την ανάσα, αλλά αποτελεί την αρτιότερη και πιο διασκεδαστική προσπάθεια που έχει γίνει έως σήμερα στο χώρο αυτόν. Πρέπει να το δείτε.

του Derek dela Fuente

GORKAMORKA

Από τις Ripcord Games/Real Sports

Ενα πρωτότυπο rally με στοιχεία action



Η αλήθεια είναι ότι πρόκειται για έναν από τους πλέον περίεργους τίτλους στην ιστορία των racing games και δεν είναι σε καμία περίπτωση ένα κλασικό racing simulation. Είναι βασισμένο σε μία από τις πλέον γνωστές σειρές RPGs που κυκλοφορούν υπό τον ίδιο τίτλο. Η κίνηση της Ripcord ήταν πολύ έξυπνη, αφού έστησε ένα καλό arcade racing με βάση τους χαρακτήρες και το σενάριο των original "Gorkamorka", που ήταν RPGs. Οπως και σε εκείνα τα παιχνίδια έτσι και εδώ βασικοί πρωταγωνιστές είναι τα Orks. Κάθε παίκτης επιλέγει το Ork της αρεσκείας του, "αρματώνει" το όχημά του και ξεκινά τον αγώνα ενάντια στους ομοίους του.

Η Ripcord ασχολείται με το development του τίτλου εδώ και δεκατέσσερις μήνες. Με το demo του "Gorkamorka" έφθασε σε εμένα και ένα σημείωμα της εταιρείας που έλεγε πως, αν και δεν μπορεί κανείς να αποφύγει τη βάση "ο πρώτος που φθάνει στο τέρμα κερδίζει" σε ένα τέτοιου είδους game, εδώ παρουσιάζεται το πρώτο rally με στοιχεία action, αφού ο αγώνας για επιβίωση είναι εξίσου σημαντικός με τον αγώνα για την πρώτη θέση. Πιο συγκεκριμένα, οι παίκτες, προσπαθώντας να διατηρούν την καλύτερη δυνατή θέση στην κατάταξη, πρέπει να φροντίζουν να μην τραυματίζονται και ταυτόχρονα να εξολοθρεύουν αντιπάλους, για να κερδίζουν πόντους που αργότερα χρησιμεύουν για επισκευές στα οχήματα και, φυσικά, κάνουν ευκολότερη την προσέγγιση στην πρώτη θέση.



Βέβαια, το πρώτο μέλημα του παίκτη είναι η ανανέωση οχημάτων και πληρωμάτων έπειτα από κάθε αγώνα. Αυτό γίνεται ξοδεύοντας τους πόντους-χρήματα που προαναφέραμε. Υπάρχει, φυσικά, ο περιορισμός στο ποσό των πόντων αυτών και καλό θα είναι να επιλέγεται προσεκτικά ο τρόπος που θα ξοδευτούν, ώστε να αποκτήσει η ομάδα σας την υψηλότερη απόδοση. Οι κατηγορίες οχημάτων που σας προσφέρει το Gorkamorka είναι οι: Chassis, Armour, Tyres, Engines, και Weapons. Κάθε κατηγορία διαθέτει αρκετά επιμέρους μοντέλα, που είναι το ένα καλύτερο από τα προηγούμενα, αλλά οι κατηγορίες θεωρούνται ισοδύναμες μεταξύ τους.



Τα βασικά modes που μπορεί κανείς να παίξει είναι δύο. Το πρώτο ονομάζεται Nob Hill, ένα κλασικό rally με 8 ή 12 διαδρομές ανά επίπεδο, και αυτό που κυρίως σας ενδιαφέρει στην περίπτωση αυτή είναι η πρώτη θέση στον αγώνα και η εξόντωση όσο το δυνατόν περισσότερων αντιπάλων. Το δεύτερο mode, που ακούει στο όνομα Arena, παρουσιάζει τελείως διαφορετικό πρόσωπο: Εδώ οι διαδρομές είναι απλώς κυκλικές πίστες και αυτό που οδηγεί στη νίκη είναι όχι η πρώτη θέση αλλά το να παραμείνετε μέχρι το τέλος του αγώνα στη μάχη, αφού κατά τη διάρκειά του θα δεχθείτε πολυάριθμες επιθέσεις προκειμένου να καταστραφείτε το όχημά σας και εσείς.

Οι τοποθεσίες όπου διεξάγονται οι αγώνες θυμίζουν ξεκάθαρα αυτές του κλασικού RPG Gorkamorka, γεγονός που οι δημιουργοί του δικαιολογούν λέγοντας πως έδωσαν πολλή προσοχή στα οχήματα και το feeling που δέχεται ο οδηγός από το καθένα από αυτά. Ετσι, ήταν επόμενο να μην μπορούν να δουλέψουν τόσο το περιβάλλον που ήδη τους προσφερόταν πολύ πιο προσεγμένο από τα πρότερα ομότιτλα board games.

Τέλος, αξίζει να προσεχθεί η δυνατότητα διαχείρισης του χαρακτήρα που έχει επιλέξει ο παίκτης. Αυτό γίνεται ξοδεύοντας επίσης τους πόντους-χρήματα. Οι κατηγορίες στις οποίες χωρίζονται οι ήρωες από την καλύτερη προς την πιο απλή είναι οι: Drivers, Gunners και Mechboys. Το παιχνίδι αναμφισβήτητα παρουσιάζει εξαιρετικό ενδιαφέρον και τόσο η Ripcord όσο και η Real Sports περιμένουν πολλά από αυτό σε εμπορικό επίπεδο. Εγώ στέκομαι κυρίως στο συνδυασμό combat-action και racing sim και στην προσεγμένη απόδοση και των δύο στο πολύ καλό gameplay.

του Derek dela Fuente

SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY

Από τις LK Avalon/Project 3

Στα χνάρια του Myst;



Το SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY είναι δημιούργημα της πολωνικής εταιρείας LK Avalon, η οποία μας έχει δώσει το πολύ καλό Reah. Το παιχνίδι ήδη βρίσκεται στην τελική Beta έκδοση, ενώ ήδη η ολλανδική εταιρεία Project 3 (η πρώην Project 2) ήρθε σε συμφωνία με τη βρετανική Brightstar Entertainment και της έδωσε τα δικαιώματα για τη γερμανική αγορά! Σημειώστε εδώ ότι όλα τα παιχνίδια της Brightstar Games διανέμονται από την Infogrames.

Το Schizm είναι ένας τίτλος που έχει σχεδιαστεί κυρίως για την αγορά των DVD-ROM παιχνιδιών, ενώ η παραγωγή του ξεκίνησε πριν από 2 1/2 χρόνια. Εχει μέγεθος περίπου 10 GB (!) και είναι προφανές ότι δεν υπάρχει ανάλογο προηγούμενο. Από παλιά υποστήριζα ότι τα κατεξοχήν παιχνίδια που μπορούν να δώσουν ώθηση στα DVD-ROM games αλλά και να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες τους είναι τα adventure games. Το Schizm έρχεται να με δικαιώσει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Φυσικά, το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει και σε CD-ROM έκδοση, που ο Θεός να βάλει το χέρι του πόσα CDs θα είναι, αν δεν βρουν κάποιες εξαιρετικές ρουτίνες συμπίεσης.

Ο Eric Schreuder (πρόεδρος της Project 3) σε μια πρόσφατη συνέντευξή του είπε ότι στόχος του παιχνιδιού είναι το κοινό του Myst και τα πάνω από 7.000.000 αντίτυπα που έχει πουλήσει σε παγκόσμιο επίπεδο. Ελπίζουν σε ανάκαμψη των adventure games. Με παιχνίδια όπως τα Schizm και Myst 3, που πρόκειται να κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες, είναι σίγουρο ότι τα adventure games θα συγκεντρώσουν μεγάλο μέρος από την προσοχή των ειδικών και του Τύπου. Πιο συγκεκριμένα, στοχεύουν στο κοινό άνω των 40, που είτε του αρέσουν οι ιστορίες science fiction είτε αναζητά κάτι διαφορετικό από τα shooting και racing games που κυριάρχησαν τα τελευταία χρόνια. Πρέπει να βρουν τον τρόπο να τους προσεγγίσουν και να τους πείσουν ότι τα adventure games όπως το Schizm είναι αυτά που κυρίως τους ταιριάζουν. Οι πωλήσεις των PCs για οικιακή χρήση έχουν αυξηθεί πάρα πολύ σε όλη την Ευρώπη, και αυτό δεν μπορεί παρά να έχει θετικό αντίκτυπο στις πωλήσεις του παιχνιδιού. Αμέσως μετά στοχεύουν στο γυναικείο κοινό που όλες σχεδόν οι έρευνες αγοράς δείχνουν ότι στην πλειονότητά του έλκεται από τα adventure games. Ηδη στην Ολλανδία το παιχνίδι έχει συγκεντρώσει το μεγαλύτερο μέρος της προσοχής των λεγόμενων hard-core gamer magazines (το ίδιο και εδώ στην Ελλάδα, Eric, άλλωστε στο "PC Master" γράφουμε επανειλημμένα γι' αυτό). Βλέπουν το Schizm ως ένα massmarket game και όχι ως παιχνίδι κάποιας μικρής κατηγορίας.

Ο,τι και να πω για τα γραφικά του είναι ΠΟΛΥ-ΠΟΛΥ λίγο.

Τα γραφικά του Schizm ζαλίζουν. Είχα την τύχη να μου στείλουν ένα demo, ένα ολόκληρο CD, και παίζοντάς το να αποκτήσω μια αίσθηση του παιχνιδιού από πρώτο χέρι. Ο,τι και να πω για τα γραφικά του είναι ΠΟΛΥ-ΠΟΛΥ λίγο. Εχω παίξει το demo αμέτρητες φορές, μόνο και μόνο για να χαζεύω τα απίστευτης ποιότητας ψυχεδελικά γραφικά του. Ναι, πρόκειται για ένα παράξενο μίγμα ψυχεδελικών και σουρεαλιστικών γραφικών, με απίστευτους χρωματισμούς, ζωντανά οργανικά floating Orbs και σκάφη που θυμίζουν Atlantis. Ολα αυτά δημιουργούν έναν μοναδικό κόσμο, που με καθήλωσε, γιατί προσφέρει στο χρήστη αυτό ακριβώς που γυρεύει από adventures επιστημονικής φαντασίας: κόσμους τελείως ξένους προς εμάς, όπου οι όποιοι πολιτισμοί έχουν δικούς τους νόμους και αξίες. Προσωπικά θεωρώ ότι στο σημείο αυτό ακριβώς είναι που πέτυχαν πρώτα απ' όλα τα Myst και Riven, και εδώ είναι που θα κριθεί και η τελική αξία του Schizm.









Το παιχνίδι στηρίζεται σε μια βελτιωμένη έκδοση της V-Cruise engine (χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά στο REAH: Face the Unknown), η οποία επιτρέπει γρήγορη, ομαλή κίνηση ανάμεσα στις τοποθεσίες. Η V-Cruise engine επιτρέπει πλήρη, 360 μοιρών, πανοραμική θέα σε όλες τις τοποθεσίες και background animations στις περισσότερες από αυτές. Η αίσθηση του τρισδιάστατου κόσμου που παρέχει είναι πραγματικά εντυπωσιακή. Ο έλεγχος του παιχνιδιού γίνεται εξολοκλήρου με το ποντίκι. Εχοντας αγοράσει τα δικαιώματα του περίφημου Pegasus Imaging Corporation PICVideo Motion JPEG codec, οι δημιουργοί του Schizm δημιούργησαν πολύ εντυπωσιακά γραφικά υψηλής ποιότητας. Περιέχει Full Motion (25 frames ανά δευτερόλεπτο), full screen, υψηλής ανάλυσης video sequences με βιντεοσκοπημένους κανονικούς ηθοποιούς σε virtual περιβάλλοντα.

Το παιχνίδι διαθέτει εξαιρετική μουσική βασισμένη στην QMDX τεχνολογία της QSound Labs. Η QMDX υποστηρίζει hardware accelerated 3D sound cards πλήρους περιστροφικής αίσθησης 360 μοιρών. Η ποιότητα της μουσικής είναι εκπληκτική, αφού κρυστάλλινοι και καταιγιστικοί ambient ήχοι ξεπηδάνε από παντού.

Αλλά και η background μουσική είναι εξαιρετικού επιπέδου και ανεβάζει κάθετα το ενδιαφέρον του χρήστη προς το παιχνίδι.

Η υπόθεση εξελίσσεται στο έτος 2083. Δέκα μήνες πριν, οι πρώτοι Γήινοι έφτασαν στον πλανήτη Argilus. Βρήκαν ολόκληρες πόλεις και τεράστιες βιομηχανικές εγκαταστάσεις πλήρως εγκαταλελειμμένες, πόρτες ξεκλείδωτες και μισοφαγωμένα φαγητά. Παρ' όλα αυτά μερικές εκπληκτικές εγκαταστάσεις βρίσκονταν σε πλήρη λειτουργία. Δεν υπήρχαν όμως πουθενά ίχνη ζωής. Ομάδες επιστημόνων στέλνονται στον πλανήτη για να εξηγήσουν αυτά τα φαινόμενα. Υστερα από τέσσερις μήνες εσείς και το διαστημικό σκάφος σας πηγαίνετε να ελέγξετε την κατάσταση. Οταν όμως προσγειώνεστε, διαπιστώνετε ότι και οι δικές σας ομάδες των επιστημόνων έχουν επίσης εξαφανιστεί! Και όχι μόνο αυτό, αλλά όλα τα συστήματα πλοήγησης του σκάφους σας αρχίζουν να "πέφτουν" το ένα μετά το άλλο. Είστε υποχρεωμένοι να εγκαταλείψετε το σκάφος σας. Το ερώτημα που σας βασανίζει είναι: πού μπορείτε να πάτε;



Το SCHIZM: Mysterious Journey είναι ένα θρίλερ επιστημονικής φαντασίας, όπου εσείς, οι χρήστες, μπορείτε να χειρίζεστε ταυτόχρονα δύο διαφορετικά μέλη του πληρώματος του σκάφους σας Angel, προσπαθώντας να ξεδιπλώσετε τα μυστήρια που κρύβει ο πλανήτης Argilus.

Το σημαντικότερο στοιχείο του gameplay του είναι ότι περιέχει πολύ έξυπνη και σχεδόν ολοκληρωτικά μη μονόδρομη σχεδιασμένη δράση. Το σενάριό του είναι δημιούργημα του περίφημου αυστραλιανού συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας Terry Dowling.

Το Schizm περιέχει γρίφους και puzzles πολλών διαφορετικών ειδών, όπως γρίφοι μηχανικοί, λογικοί, ηχητικοί (αμάν, καήκαμε - εδώ είναι που τα χαλάμε, αφού από μουσικό αυτί, όπως είναι γνωστό, είμαι χάλια), γρίφοι βασισμένοι στη χρήση αντικειμένων από το Inventory, αλλά και γρίφοι που είναι κατεξοχήν "δεμένοι" με την ανάπτυξη της βασικής ιστορίας και πλοκής του παιχνιδιού. Οι δύο πρωταγωνιστές που χειρίζεστε μπορούν, όπως είναι φυσικό, να λύνουν γρίφους ο καθένας μόνος του, μερικοί όμως από τους τελευταίους απαιτούν τη συνδυασμένη δράση των δύο χαρακτήρων.

Στο demo που έπαιξα διαπίστωσα ένα μόνο μειονέκτημα. Το παιχνίδι δεν προσφέρει τη δυνατότητα να υπάρχει ταυτόχρονη εμφάνιση των διάφορων ομιλιών και σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Ετσι, όσο καλοί και αν είναι οι βιντεοσκοπημένοι ηθοποιοί, όσο καθαρά και αν μιλάνε ή ακούγονται, επειδή χρησιμοποιούν ορολογία "προωθημένη", δεν είναι πάντοτε κατανοητοί. Και αυτό, όπως καταλαβαίνετε, δημιουργεί πολύ μεγάλο πρόβλημα στον ανυποψίαστο χρήστη. Αντε τώρα ένας γρίφος του παιχνιδιού να στηρίζεται σε κάτι που σας λέει ένας χαρακτήρας και εσείς να μην αντιλαμβάνεστε τι ακριβώς θέλει να σας πει.

Το κύριο ερώτημα, που δεν μπορεί να απαντηθεί βλέποντας μόνο ένα demo του παιχνιδιού, όσο καλό και αν είναι αυτό, είναι αν τελικά το Schizm θα κατορθώσει να παρουσιάσει έναν συνολικά ενδιαφέροντα κόσμο, ο οποίος θα "μαγέψει", θα καθηλώσει το χρήστη, όπως ακριβώς έκαναν πριν από αυτό τα Myst και Riven. Αν, δηλαδή, η βασική πλοκή της ιστορίας του παιχνιδιού θα παρουσιαστεί με έναν τέτοιο τρόπο που θα περιέχει μυστήριο, ίντριγκες και σεναριακές ανατροπές.

Υπομονή και σε λίγο θα το έχουμε κοντά μας...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Adventure & RPGs update

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΤΟ ΧΑΜΕΝΟ... ΑΡΘΡΟ

Σας είχα υποσχεθεί ότι στο τεύχος αυτό θα παρουσιάζαμε ένα αναλυτικό review του εντυπωσιακού παιχνιδιού SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER που δημιουργήθηκε από το φανατικό φίλο της σειράς των Space Quests Nowa Yinhell (γνωστότερο ως Vonster D. Monster). Δυστυχώς, ήρθαν μαζεμένα αρκετά πρωτότυπα εμπορικά adventures και έτσι το review του παιχνιδιού αυτού αναβάλλεται προς το παρόν.

ΣΥΝΤΟΜΑ ΣΤΙΣ... ΣΕΛΙΔΕΣ ΣΑΣ

Ποια παιχνίδια έχουμε στα χέρια μας και θα δούμε στα επόμενα τεύχη: SEADOGS της Bethesda Software, το γνωστό πειρατικό RPG, GENESYS ένα ιστορικο-εκπαιδευτικό adventure γύρω από την καταγωγή του ανθρώπινου είδους, BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE και, τέλος, το εκπληκτικό από κάθε πλευρά NECRONOMICON της Wanadoo. Αγοράστε το από τώρα, πρόκειται για ένα εξαιρετικό από κάθε πλευρά adventure βασισμένο στο ομώνυμο έργο του μεγάλου H.P. Lovecraft. Αν όλα πάνε καλά, στο επόμενο τεύχος θα έχουμε μια special εξασέλιδη παρουσίασή του. Σ' αυτά προσθέστε το CHESSMASTER 8000 και θα συμφωνήσετε ότι μας περιμένει πολλή δουλειά. Το τεύχος Μαΐου θα είναι πολύ "δυνατό", γι' αυτό μην το χάσετε με τίποτα.

NECRONOMICON

Το NECRONOMICON: THE DAWNING OF DARKNESS είναι δημιούργημα του Frederic Locca και αναμένεται να κυκλοφορήσει και σε DVD-ROM. Το παιχνίδι είναι ένα "fantasy thriller" βασισμένο στον κόσμο της ομώνυμης νουβέλας του H.P. Lovecraft. Εξελίσσεται στα 1927, στο Pawtuxet, στην ανατολική ακτή των ΗΠΑ. Εσείς χειρίζεστε τον William Stanton και στο παιχνίδι θα προσπαθήσετε να βρείτε τι κρύβεται πίσω από την ξαφνική αλλαγή του παιδικού σας φίλου Edgar Wycherley. Τι σχέση μπορούν να έχουν όλα αυτά με τα τελετουργικά πειράματα του περίφημου αλχημιστή Gregor Herschel που πέθανε το 1771; Ποιο είναι το διαβολικό μυστικό του; Οι έρευνές σας θα σας οδηγήσουν στην αναζήτηση της μαγικής φόρμουλας που βρίσκεται πίσω από το φαινόμενο του Necronomicon! Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ψευδο-3D και προοπτικής πρώτου προσώπου. Είναι εκπληκτικής τελειότητας και ακολουθούν τη σχολή που δημιούργησαν τα Dracula 1 και 2. Το παιχνίδι επιτρέπει περιστροφική θέα 360°, ενώ ο συνολικός χειρισμός του είναι σχεδόν ίδιος με αυτόν του Dracula 2. Η μεγάλη καινοτομία είναι ότι αυτή τη φορά έχει προστεθεί ένας χάρτης μέσω του οποίου μπορείτε να κινείστε πιο γρήγορα από τη μία περιοχή στην άλλη. Το Necronomicon απαρτίζεται από τέσσερα μέρη. Στο πρώτο θα πρέπει εξερευνώντας το Pawtuxet να ανακαλύψετε τα έγγραφα που θα σας επιτρέψουν να κατανοήσετε τη μεταμόρφωση του φίλου σας Edgar. Στο δεύτερο θα πρέπει να βρείτε πώς και γιατί ο Gregor Herschell επανέφερε τους νεκρούς στη ζωή! Στο τρίτο πρέπει να μελετήσετε τη θεωρία του Necronomicon. Τι περιέχει και πώς μπορεί κάποιος να περάσει στην περίφημη πόλη των Ancient. Τέλος, στο τέταρτο θα πρέπει να διεισδύσετε στον κόσμο των Ancient Ones και να εμποδίσετε την επιστροφή τους στη Γη.

Η Wanadoo Publications που κυκλοφορεί το Necronomicon μας υπόσχεται περίπου 30 ώρες gaming, με 20 χαρακτήρες πλήρως 3D modelled, ενώ το παιχνίδι απαιτεί Pentium στα 166 MHz, 16 MB RAM, κάρτα γραφικών με 16bit χρώμα και 4x CD-ROM. Κατά τη γνώμη μου, πρόκειται για έναν τίτλο που πρόκειται να σημειώσει μεγάλη εμπορική επιτυχία. Τι, ακόμη δεν πήγατε να το αγοράσετε;

ΟΤΑΝ ΟΙ ΔΡΑΚΟΙ ΚΟΙΜΟΥΝΤΑΙ

Η Revolution Software ανανέωσε τη βασική σελίδα του BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON (http://www.brokensword3.com/) με μία φωτογραφία που λέγεται ότι θα είναι το εξώφυλλο του πακέτου του παιχνιδιού, ενώ ταυτόχρονα στο κάτω μέρος της δείχνει ότι τελικά το Broken Sword 3 θα κυκλοφορήσει για τις κονσόλες PS2 και XBOX, αλλά και για τα PCs. Το τελευταίο δεν μπορεί παρά να γεμίσει χαρά τους φίλους των adventure games και όχι μόνο.

ΕΝΑΣ ΘΡΥΛΟΣ... ΑΠΟΣΥΡΕΤΑΙ

Τη θεωρώ την είδηση του μήνα. Ο ιδρυτής της περίφημης WIZARDS OF THE COAST, Peter Adkison, έφυγε από την εταιρεία μετά την πώληση των δικαιωμάτων της Hasbro στην Infogrames. Σε μια πραγματικά αποκαλυπτική συνέντευξή του είπε ανάμεσα στα άλλα και τα εξής:

"Έφυγα από την εταιρεία που επέφερε επαναστατικού χαρακτήρα αλλαγές στα computer games για αρκετούς λόγους. Ο πιο σημαντικός είναι η πώληση της Hasbro Interactive στην Infogrames. Λόγω του ότι με την πώληση αυτή η Hasbro απεμπόλησε τα 'ηλεκτρονικά' δικαιώματα των Dungeons & Dragons, τώρα πια δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα σ' αυτές τις κατηγορίες των παιχνιδιών. Παρ' ότι ο κόσμος δεν μας πολυσκέφτεται ως μία electronic game company, είχαμε αρκετά ενδιαφέροντα projects σε εξέλιξη με πιο σημαντικό από αυτά ένα D&D on-line RPG!"





NECRONOMICON της Wanadoo



BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE της Ritual Entertainment

Συνεχίζει με δύο εκτιμήσεις-θέσεις, που προσωπικά τις έχω υποστηρίξει επανειλημμένα από τη στήλη "The Dark Side of Gaming", και γι' αυτό τις αναφέρω.

Για την αναχώρησή του συμπληρώνει ότι: "Επειδή η WotC δεν είναι πια ανεξάρτητη εταιρεία, αλλά τμήμα μιας άλλης εταιρείας, η δεν ορίζει πια τη μοίρα της. Δεν στεναχωριέμαι μ' αυτό, έτσι είναι η ζωή και αυτός είναι ο τρόπος που τα πράγματα εξελίσσονται στον κόσμο. Απλά είναι πολύ δύσκολο να μείνεις κάπου, όπου δεν κάθεσαι πια στη θέση του οδηγού!"

Αυτά ακριβώς υποστήριζα μετά την αποχώρηση των Williams από τη Sierra και του Lord British από την Origin. Τότε έλεγα ότι δεν μπορούν να "κλαίγονται" για την πορεία των εταιρειών τους, από τη στιγμή που οι ίδιοι συνειδητά τις πούλησαν. Στην περίπτωση αυτή, αφού έχεις πάρεις τα χρήματά σου, αποχωρείς σαν κύριος, τελεία και παύλα.

Συνεχίζει όμως με το πώς βλέπει το μέλλον των computer games και των εταιρειών: "Πρέπει το 80% των εταιρειών και των παιχνιδιών που παράγονται να φύγουν από την αγορά. Μόνο έτσι οι υπόλοιπες εταιρείες θα βγάλουν ικανοποιητικά χρήματα και θα ξεπεραστεί η κρίση. Οι πάρα πολλές εταιρείες και τα εκατοντάδες παιχνίδια που κυκλοφορούν είναι αυτή τη στιγμή το βασικό αίτιο της κρίσης που περνάει ο χώρος. Γι' αυτό και ελάχιστα παιχνίδια εκτός από τα RPGs βγάζουν τα χρήματά τους." Συνεχίζει λέγοντας ότι: "... η μοναδική δυνατότητα για να αναπτυχθεί επικερδώς ο χώρος των RPGs είναι τα interactive games. Το μεγαλύτερο πρόβλημα στο χώρο των RPGs είναι ότι οι δημιουργοί τους δεν έχουν συνείδηση της δουλειάς τους, δεν παίρνουν πολύ στα σοβαρά το λεγόμενο game design".

Πόσος καιρός, άραγε, έχει περάσει από τότε που έγραφα ακριβώς τα ίδια για την κρίση του χώρου και τις βασικές αιτίες της;

ΕΡ-ΧΟ-ΝΤΑΙ!

Η Project Three Interactive ανακοίνωσε ότι τελικά το SCHIZM θα κυκλοφορήσει μέσα στον Μάιο του 2001. Περισσότερα όμως γι' αυτό στο preview του παιχνιδιού που παρουσιάζω στο τεύχος αυτό.

Το ADVENTURE AT THE CHATEAU D' OR, για το οποίο γράψαμε στο προηγούμενο τεύχος ήδη έχει πάει για τη λεγόμενη "χρυσή" μήτρα, περνώντας έτσι στο τελικό στάδιο της παραγωγής του. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 26 Μαρτίου.

GUYBRUSH ΣΤΟ... PLAYSTATION!

Η LucasArts ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει το ESCAPE FROM MONKEY ISLAND για το PlayStation 2! Ταυτόχρονα οι Randy Breen (Vice President of Development) και Tom Sarris (Public Relations Director), σε μία συνέντευξή τους στο IGN αναγγέλλοντας τη συνεργασία της LucasArts και της Ensemble Studios, απάντησαν στην ερώτηση σχετικά με το αν θα δούμε στο μέλλον ένα sequel του Full Throttle ή κάποια άλλη έκδοση των Maniac Mansion και Sam & Max series: "Το Monkey Island πουλάει πολύ καλά στις ΗΠΑ και εξαιρετικά καλά στην Ευρώπη. Ναι, στο μέλλον θα δείτε και άλλες ανάλογες παραγωγές".

TIM SCHAFER: ΕΡΩΤΕΥΜΕΝΟΣ ΜΕ ΤΟ... XBOX!

Η μεγάλη είδηση ήρθε τελικά από τον "πολύ" Tim Schafer, ο οποίος ανακοίνωσε ότι η εταιρεία του Double Fine Productions θα ασχοληθεί μόνο με παραγωγές παιχνιδιών για το XBox της Microsoft! Ανάμεσα σ' άλλα είπε και ότι "... το Xbox είναι η πρώτη και καλύτερη ευκαιρία για να αναπτύξουμε μια σειρά παιχνιδιών που είχαμε στο μυαλό μας τόσα χρόνια. Το να έχουμε τη Microsoft εκδότη είναι ό,τι καλύτερο, αφού και θα έχουμε εξασφαλισμένες όλες τις αναγκαίες πηγές για να κάνουμε σωστά τα παιχνίδια που θέλουμε και να τα προωθήσουμε σε ένα πολύ μεγάλο κοινό." Κράτα και καμία "πισινή", φίλτατε Shafer, δες τι έπαθε η Access Software. Ποτέ δεν ξέρεις τι ξημερώνει!

Ο ΔΡΑΚΟΥΛΑΣ... ΤΡΩΕΙ ΚΑΛΑ!

Το DRACULA 2 στις ΗΠΑ ξεπέρασε ήδη τα 100.000 αντίτυπα (!) και αυτό σύμφωνα με την DreamCatcher οφείλεται στο πολύ ιδιαίτερο εξώφυλλο του παιχνιδιού που σχεδίασαν και το οποίο τράβηξε το ενδιαφέρον πρώτα απ' όλα των καταστηματαρχών και εν συνεχεία του κοινού. Είναι η πρώτη φορά που ομολογείται δημόσια ότι μπορεί το εξώφυλλο του πακέτου ενός παιχνιδιού να παίξει τόσο καταλυτικό ρόλο στις πωλήσεις του. Οπως λέει η εταιρεία, είχε ήδη παρατηρήσει το φαινόμενο αυτό, όταν, ξανασχεδιάζοντας την κυκλοφορία μερικών παλιών adventures της, άλλαξε με ιδιαίτερη φροντίδα το εξώφυλλο του πακέτου τους και αμέσως παρατηρήθηκε σημαντική αύξηση στις πωλήσεις τους!

ΕΝΑΣ ΑΛΛΟΣ ΔΡΑΚΟΥΛΑΣ... ΣΕ DVD!

Θυμάστε το περίφημο DRACULA UNLEASHED, ένα πραγματικά επαναστατικό για την εποχή του adventure (1993), με βιντεοσκοπημένους ηθοποιούς και εξαιρετικές ερμηνείες; Ε, τα αξιοπρόσεκτα νέα είναι ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει μια νέα έκδοσή τους σε DVD. Η Infinite Ventures έχει ήδη επεξεργαστεί νέα και πολύ καλά full-screen video γραφικά. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει ανάμεσα στον Απρίλιο και τον Μάιο. Θα φροντίσω να μην το χάσω. PC

του Ζήση "SnakeMJK" Παπασπύρου

Από τα polls που κατά καιρούς έχουν διεξαχθεί στο Internet σχετικά με το είδος των PC games που προτιμούν οι gamers, εξάγεται το συμπέρασμα ότι στην κορυφή κονταροχτυπιούνται τα strategies με τα adventures (αν και τα actions έχουν ανέβει πολύ τελευταία). Στο "PC Master" χρόνια τώρα υπάρχει η στήλη "Adventure & RPG Update" του Α.Π. Τσουρινάκη, ωστόσο οι φτωχοί, πλην τίμιοι, strategάδες δεν είχαν σελίδες αφιερωμένες στα παιχνίδια της αρεσκείας τους. Χωρίς άλλα λόγια, λοιπόν, σας παρουσιάζω τη στήλη "Strategy HQ". Κάθε μήνα μέσα από τις σελίδες της θα σας ενημερώνουμε για τα τελευταία νέα, τις κυκλοφορίες και γενικότερα για ό,τι απασχολεί τον κόσμο των strategy games.

Strategy HQ

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Ας δούμε πρώτα απ' όλα τα strategy games που αναμένουμε τους επόμενους μήνες.

Ετοιμα για κυκλοφορία:

Disciples 2, Kohan: Immortal Sovereigns και ORB από την StrategyFist, Kingdom under fire από την Phantagram/GOD, Three Kingdoms: Fate of the dragon της Eidos Interactive, America της Data Becker, Star Trek: Dominion Wars της Simon & Schuster Interactive, All American: 82nd Airborne in Normandy της Shrapnel Games, Magic and Mayhem: Art of Magic της Bethesda, Fading Suns: Starship Diplomacy της Ripcord Games, Iron Strategy της Nikita, The Settlers IV και Shadowpact της Blue Byte, Aztec της Buca, Armada: Star Command 2 της Metropolis Digital, Monopoly Tyccon της Hasbro και Tropico της Pop Top/GOD, Black Isle: The Andosia War της Blue Byte, Gangsters 2 της Eidos Interactive, Fallout Tactics της Interplay, European Wars της GSC Games, Battle Realms της Crave Entertainment, Star Trek: Away Team της Activision, Conquest της Digital Anvil, Sovereign της Verant/Sony, Commandos 2 της Pyro Studios/Eidos Interactive, Mech Commander 2 της FASA Interactive/Microsoft, Shogun: Warlord Edition της Creative Assembly/E.A., SimVille της Maxis/E.A., Harpoon 4 της SSI και World in Flames! της Australian Design Group.

Τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές τα περισσότερα από αυτά θα έχουν ήδη κυκλοφορήσει και στην ελληνική αγορά. Με μεγάλη αγωνία περιμένουμε τα: Kingdom under fire, το οποίο είναι ένα υβριδικό Role Playing Strategy (RPS), Gangsters 2, για να θυμηθούμε τη νύχτα του Αγ. Βαρθολομαίου, Fallout Tactics, το οποίο δεν θα θυμίζει σε τίποτα το αρχικό Fallout, καθώς και το Tactics, ένα αυθεντικό turned based strategy, και το Commandos 2, για το οποίο πολλά ακούμε και τίποτα δεν βλέπουμε! Από ό,τι καταλαβαίνετε, περιμένουμε 34 παιχνίδια στρατηγικής στο πολύ κοντινό μέλλον. Ας δούμε τώρα τι αναμένουμε το πρώτο εξάμηνο του 2001.

Απρίλιος 2001 και αργότερα:

Age of Wonders 2 της Triumph Studios/GOD, Myth III: The Wolf Age της Mumbo Jumpo/GOD, Dungeon Siege της Gas Powered Games/Microsoft, Black and White της Lionhead/E.A., Praetorian της Pyro Studios/Eidos Interactive, Anno 1503 της Sunflowers/Infogrames, Empire Earth της Stainless Steel Studios/Sierra Studios, Warlords IV, Destroyer Command και Steel Panthers IV της SSI, X-COM 7 της Microprose, Magelords της Kinesoft, Civilization III της Firaxis/Hasbro, Emperor: Battle for Dune της Westwood και Warcraft III της Blizzard.

Ιδιαίτερα τα δύο τελευταία θα δώσουν νέα πνοή στα strategy games, καθώς υπόσχονται νέα, δυναμικά και πρωτότυπα feautures.

STRATEGY GAMING AWARDS

Ενα από τα καλύτερα sites που ασχολείται με τα strategy games, το Strategy-Gaming.com, ανακοίνωσε τα καλύτερα και τα χειρότερα παιχνίδια της χρονιάς που πέρασε. Ας δούμε αναλυτικότερα κάθε κατηγορία.

Καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής: Shogun της Creative Assembly/E.A.. Το παιχνίδι ήταν σχεδόν τέλειο σε όλους τους τομείς, τακτική, στρατηγική, γραφικά, multiplay. Η αδρεναλίνη χτυπάει κόκκινο κατά τη διάρκεια των μαχών. Ακολουθούν τα: Sacrifice, Ground Control, Combat Mission, Starfleet Command Vol 2: Empires At War.

Καλύτερα ηχητικά εφέ: Shogun πάλι!

Καλύτερο expansion set: Age of Empires 2: The Conquerors της Ensemble Studios/Microsoft. Προσθέτει πολλούς νέους πολιτισμούς με ξεχωριστά χαρακτηριστικά, όπως μας έχει συνηθίσει η Ensemble στο παρελθόν. Επίσης, άλλαξε την εικόνα του AoE2, με τις αλλαγές στο gameplay.

Καλύτερα γραφικά: Sacrifice της Shiny Entertainment/Interplay. Τα λόγια είναι περιττά! Ακολουθεί το Ground Control.

Καλύτερο multiplayer: Ground Control της Massive/Sierra Studios. Πολύ καλό setup του multiplayer game. Πιο γρήγορο και από το single player!

Καλύτερο Real Time Strategy (RTS): Ground Control. Πλήρες 3D περιβάλλον με μία κάμερα "σε-πάω-όπου-θέλω". Καταπληκτικά γραφικά, ήχος, εφέ και πρωτότυπο gameplay. Ο παίκτης επικεντρώνει την προσοχή του στη στρατηγική. Ακολουθούν τα Sacrifice, Starfleet Command Vol 2: Empires At War.

Εκπληξη της χρονιάς: Warlords: Battlecry της SSG/SSI.

Καλύτερη υπόθεση: Κανένα!

Καλύτερο Turn Based Strategy (TBS): Space Empires IV της Malfador Machinations/Shrapnel Games.

Καλύτερο wargame: Combat Mission της Big Time Software/Battlefront.

Μεγαλύτερη απογοήτευση: Squad Leader της Random Games/Hasbro.

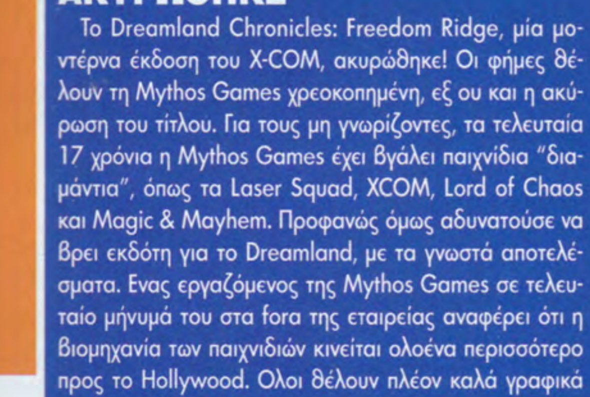
Θα ήθελα να προσθέσω ότι το Red Alert 2, παρ' όλο που κυκλοφόρησε το 2000 και τα περισσότερα gaming sites και περιοδικά το βαθμολόγησαν με σχεδόν άριστα, δεν ήταν ούτε καν μεταξύ των υποψήφιων παιχνιδιών. Ελπίζω να το άφησαν εκτός της λίστας των παιχνιδιών του 2000 διότι κυκλοφόρησε προς το τέλος της χρονιάς, και στα βραβεία του 2001 να τα σαρώσει όλα! Βέβαια, σε άλλα δημοφιλή sites, όπως το GameSpy, στα βραβεία τους συμπεριέλαβαν και το Red Alert 2.

ΤΟ DREAMLAND ΑΚΥΡΩΘΗΚΕ

Το Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, μία μοντέρνα έκδοση του X-COM, ακυρώθηκε! Οι φήμες θέλουν τη Mythos Games χρεοκοπημένη, εξ ου και η ακύρωση του τίτλου. Για τους μη γνωρίζοντες, τα τελευταία 17 χρόνια η Mythos Games έχει βγάλει παιχνίδια "διαμάντια", όπως τα Laser Squad, XCOM, Lord of Chaos και Magic & Mayhem. Προφανώς όμως αδυνατούσε να βρει εκδότη για το Dreamland, με τα γνωστά αποτελέσματα. Ενας εργαζόμενος της Mythos Games σε τελευταίο μήνυμά του στα fora της εταιρείας αναφέρει ότι η βιομηχανία των παιχνιδιών κινείται ολοένα περισσότερο προς το Hollywood. Ολοι θέλουν πλέον καλά γραφικά και κανείς δεν προσέχει το gameplay.

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE...

Ή Dune 3 - όπως σας αρέσει. Το πρώτο πλήρες τρισδιάστατο παιχνίδι της Westwood είναι σχεδόν έτοιμο και μέσα στο πρώτο εξάμηνο του 2001 θα το έχουμε στα χέρια μας για... 25σέλιδο review. Η ιστορία ξεκινάει εκεί όπου



σταμάτησε το Dune 2000: Ο Αυτοκράτορας έχει πεθάνει και η πολύτιμη θέση του είναι άδεια. Ετσι, οι 3 φατρίες θα πολεμήσουν για να κατακτήσουν τον αυτοκρατορικό θρόνο, το θρόνο του Emperor. Το κλειδί της επιτυχίας βρίσκεται (για ακόμη μία φορά!) στον πλανήτη Dune. Η φατρία που ελέγχει τον πλανήτη, ελέγχει και το spice το οποίο θα την οδηγήσει στο θρόνο. Καθεμία (φατρία) θα έχει από 12 κτίρια, 5-7 ανθρώπινες (όσο γίνεται να είναι ανθρώπινες!) μονάδες και 5-7 μηχανοκίνητες. Με το Emperor η Westwood κάνει πολλά τεχνολογικά βήματα μπροστά, καθώς θα είναι το πρώτο strategy game της με 3D γραφικά.



Ακόμη, αλλάζει -επιτέλους- το κλασικό side-bar interface, επιτρέπεται η μετακίνηση της κάμερας, ενώ περιέχονται δυσανάλογοι χάρτες, τόσο στο multiplayer (2-8 παίκτες) όσο και στο single player, όπου ανάλογα με τις δυνάμεις που έχετε, θα επιλέγετε το μέγεθος της τοποθεσίας όπου θα επιτεθείτε. Οι unique (μοναδικές) μονάδες του Emperor είναι επίσης πολλές. Η υπο-φατρία Tleilaxu βασίζεται στους μικροοργανισμούς και έτσι επιτίθενται στους εχθρούς με ιούς! Ο Contaminator της Tleilaxu φατρίας, με ένα απλό άγγιγμα, σκοτώνει τους αντιπάλους του, διότι ένας γεννητικός ιός έχει εισβάλει στον οργανισμό του θύματος και τον στέλνει στον άλλο κόσμο.

Αλλες ξεχωριστές μονάδες είναι οι Ix, Dust Scouts, Kobra Canon, Deviators, Moongoose, Minotaurs, Sniper, Inkvinne Catapult, Buzzsaw, Devestator και Worm Riders. Η πορεία της ιστορίας του Emperor δεν θα είναι γραμμική. Και εξηγώ: Συνήθως στα strategy games σάς έδιναν μία αποστολή και αν τη φέρνατε εις πέρας, είχατε πρόσβαση στην επόμενη. Στο Emperor θα διαλέγετε εσείς πού θέλετε να επιτεθείτε ή να αμυνθείτε αντίστοιχα, καθώς σε κάθε περιοχή του χάρτη θα σας δίνονται πληροφορίες, όπως πιθανές ενισχύσεις, αντοχή του εχθρού και πιθανές συμμαχίες με τις υπο-φατρίες. Ο παίκτης θα έχει τη δυνατότητα να μετατρέψει όπως θέλει ο ίδιος το στρατό του, καθώς ανάλογα με τις συμμαχίες που θα κάνει θα ακολουθεί τα αντίστοιχα τεχνολογικά δέντρα. Περισσότερα για το Emperor: Battle for Dune στο επόμενο τεύχος.

OUTLIVE: STARCRAFT 2;

Η ομάδα Continuum Entertainment εδώ και αρκετό καιρό ετοιμάζει το Outlive, ένα καταπληκτικό (κατά



τους ίδιους) real time strategy με sci-fi μονάδες, το οποίο διαθέτει πολλά πρωτότυπα στοιχεία που θα το κάνουν να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα της κατηγορίας του. Ομως, οι screenshots του Outlive που δημοσιεύθηκαν στο site Evil Avatar (EA), σύμφωνα με τους περισσότερους επισκέπτες έμοιαζαν πολύ με εικόνες από το Starcraft. Ολοι μιλάνε για δικαστική διαμάχη, γιατί τα δύο παιχνίδια είναι πανομοιότυπα. Δηλαδή τι να πει η id software με όλα αυτά τα Quake-clones που έχουν κυκλοφορήσει;

WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

Ετσι θα λέγεται η συνέχεια της επικής σειράς των Warcraft; Οι φυλές του παιχνιδιού, όπως ανακοινώθηκαν επίσημα από την Blizzard, θα είναι οι Humans, Night Elves, Orcs και Undead. Επίσης, θα υπάρχει η φυλή των Demons, την οποία όμως δεν θα μπορούμε να επιλέξουμε διότι είναι "λογοδοσμένη" στο A.I.



Αναλυτικότερα, οι Humans αποτελούνται από τους Footman, Elven Priest, Elven Sorceress, Dwarven Mortar Team, Knight, Dwarven Rifleman, Arch-mage, Dwarven Mountain King, Half-Elven Ranger και Paladin. Οι μαχητές των Night Elves είναι οι Ent, Archer, Sentinetl, Assassin, Treant, Hippogryph, Keeper of the Grove, Demon Hunter, Priestess of the Moon και Arch-Druid. Για τους Orcs μάχονται οι Grunt, Troll, Wyvern Rider, Shaman, Head Hunter, Troll Witch Doctor, Farseer, Blade Master, Taurem Chieftain και Shadow Hunter. Τέλος, από τις μονάδες των Undead ξεχωρίζουν οι Banshee, Dredge, Ghoul, Gargoyle, Necromancer, Frost Wyrm (29 κατασκευαστές ψυγείων no-frost συνιστούν Frost Wyrm), Death Knight, Lich, Dread Lord και Abomination.

Από ό,τι καταλαβαίνετε, όταν κυκλοφορήσει το Warcraft 3, να ειδοποιήσετε τα κοντινά σας πρόσωπα ότι θα λείπετε σε "διπλωματικό" ταξίδι.

STAR WARS: BATTLEGROUND

Πρόσφατα επιτεύχθηκε μία στρατηγική (με όλη τη σημασία της λέξεως) συμφωνία μεταξύ LucasArt Entertainment και Ensemble Studios. Η πρώτη μάς έχει δώσει μεταξύ άλλων τα Star Wars, ενώ η δεύτερη τα Age of Empires. Αν ενώσουμε αυτά τα δύο παιχνίδια, τι βγαίνει; Σωστά, το Star Wars: Battleground, ένα real time strategy που σκοπό έχει να επαναφέρει το όνομα των Star Wars εκεί που πρέπει (στην κορυφή), μετά την αποτυχία του SW: Force Commander. Το SW: Battleground θα χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών του AoE2 και αναμένεται να φέρει επανάσταση στα RTS, σύμφωνα με δηλώσεις τις Ensemble Studios. Περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι θα δημοσιευτούν την άνοιξη, ενώ η κυκλοφορία του προβλέπεται το φθινόπωρο.

DUEL MAZE

Οσοι από εσάς βλέπατε Star Trek, θα θυμάστε ότι σε ένα επεισόδιο ο Data έπαιζε ένα παιχνίδι με έναν άλλο τύπο. Αυτό το παιχνίδι ήταν το Strategama, από το οποίο φαίνεται ότι εμπνεύστηκαν οι άνθρωποι της Dyad Studios και έφτιαξαν το Duel Maze, ένα turned based strategy. Με την πρώτη ματιά μοιάζει με ένα τρισδιάστατο σκάκι. Κάθε παίκτης έχει 6 μονάδες με τις οποίες πρέπει να καταστρέψει τον αντίπαλο, αλλά και να αμυνθεί. Κάθε μονάδα έχει κάποια μοναδικά στατιστικά, όπως health, sight, attack, defence και movement.

Προτείνουμε το παιχνίδι σε όσους βαρέθηκαν να αλληλοσκοτώνονται στα Battle.net/WOL και θέλουν να δοκιμάσουν κάτι πιο ήρεμο, που απαιτεί περισσότερη σκέψη, καθώς είναι ένα από τα παιχνίδια που εύκολα μαθαίνεις, αλλά είναι αδύνατο να χαλιναγωγήσεις.

Κάπου εδώ τελειώνει ο διαθέσιμος χώρος. Σας αποχαιρετώ μέχρι το επόμενο τεύχος, στο οποίο θα έχουμε ακόμη περισσότερα ενδιαφέροντα νέα περί της strategy community.

PC



THE EMPEROR'S NEW GROOVE

Κινούμενα σχέδια στον υπολογιστή σας

του Γιάννη (cRx) Τζιφή
crx@compupress.gr

Το πακέτο με τίτλο "The Emperor's New Groove" αποτελείται από δύο CD-ROMs. Πρόκειται για ένα καταπληκτικό παιχνίδι κινουμένων σχεδίων του οποίου κατασκευάστρια εταιρεία είναι η Disney Interactive. Ας προχωρήσουμε όμως σε μία αναλυτικότερη παρουσίαση των CDs που περιέχει το πακέτο.

NEW GROOVE

Η αποστολή που αναλαμβάνετε είναι αρκετά δύσκολη. Πρέπει να σώσετε τον ΜΕ και να τον επιστρέψετε στο παλάτι, να νικήσετε τον YZMA και να βρείτε το "φίλτρο αποκατάστασης", ώστε να επαναφέρετε τον ΜΕ στην κανονική μορφή του. Πρέπει να σημειώσουμε πως ο ΜΕ είναι ο αυτοκράτορας, ο οποίος έχει μεταλλαχθεί σε ένα χορτοφάγο και χαριτωμένο λάμα. Το παιχνίδι αποτελείται από οκτώ συναρπαστικά 3D επίπεδα, ενώ πολλά από τα ηχητικά εφέ, καθώς και οι ομιλίες και οι νοοτροπίες χαρακτήρων έχουν παρθεί από την ομώνυμη ταινία του Disney. Ανάμεσα στα προβλήματα που έχετε να αντιμετωπίσετε και να ξεπεράσετε, βρίσκονται ιαγουάροι, κροκόδειλοι, γιγάντιες αράχνες, φονικές χελώνες, πεινασμένοι αλιγάτορες, επικίνδυνα ποτάμια και στρατιώτες του YZMA που σας θέλουν νεκρούς. Επίσης, καλείστε να επιλύσετε διάφορους γρίφους προκειμένου να ξεκλειδώσετε μυστικά που κρύβονται στο παιχνίδι. Μόνη βοήθεια αποτελούν τα αντικείμενα που θα βρείτε και θα πρέπει να συλλέξετε, τα οποία είναι τα εξής:

- **Red Idol:** Υπάρχουν πάρα πολλές κλειδωμένες πόρτες στο βασίλειο οι οποίες, προκειμένου να ανοίξουν, χρειάζονται τα Red Idols. Μπορείτε να τα βρείτε εξοντώνοντας τους φρουρούς ή ολοκληρώνοντας αποστολές που σας έχουν δοθεί.
- **Charge Potion:** Τα συγκεκριμένα κέικ από ρούμι και ζάχαρη θα αυξήσουν τη στάθμη του Charge Meter.
- **Coins:** Συλλέξτε όσα περισσότερα νομίσματα μπορείτε να βρείτε σε κάθε περιοχή. Θα σας χρειαστούν προκειμένου να κερδίσετε έξτρα ζωή.
- **Grapes:** Πρόκειται για τα πολεμοφόδια τα οποία θα χρειαστείτε κατά τη διαμονή σας στο παιχνίδι. Φροντίστε να μη μείνετε χωρίς αυτά γιατί τότε τα πράγματα θα δυσκολέψουν άσχημα.
- **Health:** Συλλέξτε τα συγκεκριμένα αντικείμενα προκειμένου να ανεβάσετε το επίπεδο της ενέργειάς σας. Μπορούν να βρεθούν σε επιμέρους τεμάχια ή σε ένα ολόκληρο κομμάτι, το οποίο ανεβάζει την ενέργειά σας στο μέγιστο.
- **Wampy:** Σε κάθε επίπεδο υπάρχει και ένα κρυμμένο Wampy. Εάν τα συλλέξετε όλα, τότε θα αποκτήσετε μία δεύτερη ζωή.

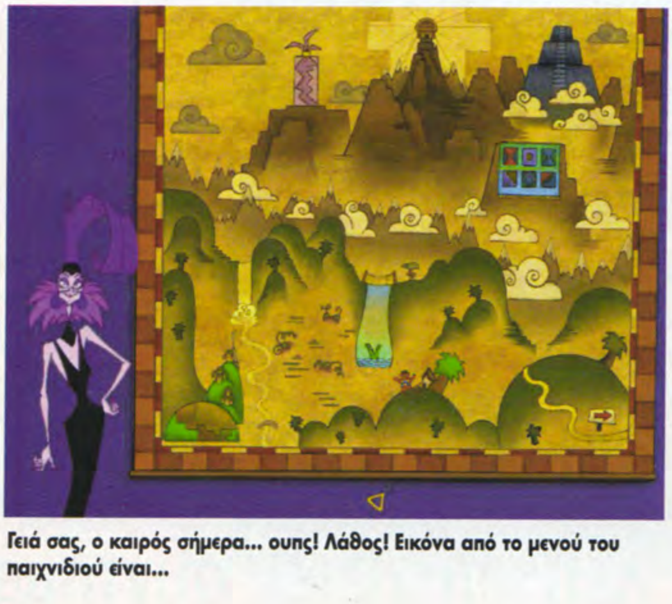
Πολλά ηχητικά εφέ, καθώς και οι ομιλίες των χαρακτήρων έχουν παρθεί από την ομώνυμη ταινία.

GROOVE CENTRE

Πρόκειται για το δεύτερο CD-ROM της σειράς. Εδώ οι μικροί μας φίλοι μπορούν να διασκεδάσουν με τους εύθυμους κλόουν Kuzco, Pacha, Yzma και Kronk και τις διάφορες δραστηριότητες. Το παιχνίδι αποτελείται από τέσσερις υπέροχες δραστηριότητες, που με τη σειρά τους περιλαμβάνουν πολλά επίπεδα arcade παιχνιδιών, καθώς και εποικοδομητικές περιπέτειες. Το πακέτο περιλαμβάνει επίσης μία μοναδική ιδιαιτερότητα, η οποία θα σας επιτρέψει την πρόσβαση σε μία on-line αγορά, στην οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το σκορ που έχετε στο παιχνίδι, προκειμένου να "αγοράσετε" νέα χαρακτηριστικά, τα οποία μπορείτε να συμπεριλάβετε στις δημιουργικές δραστηριότητές σας. Και πάλι πολλά από τα ηχητικά εφέ, τις ομιλίες και τις νοοτροπίες των χαρακτήρων έχουν παρθεί από την ομώνυμη ταινία του Disney. Οπως προαναφέραμε, το Groove Centre αποτελείται από τέσσερα διαφορετικά επίπεδα που είναι τα εξής:

- **Kornotopia:** Εδώ παίρνετε το ρόλο του αρχηγού ενός χωριού, όπου θα πρέπει να επιμεληθείτε ώστε να μεγαλώσει όσο το δυνατόν

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Disney Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής Pentium στα 200MHz και άνω, Μνήμη 32MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
ΤΙΜΗ: 13.900 δρχ. (ενδεικτική τιμή λιανικής)



Γειά σας, ο καιρός σήμερα... ουπς! Λάθος! Εικόνα από το μενού του παιχνιδιού είναι...



Ενα από τα παιχνίδια του "Groove Centre".

περισσότερο η συγκομιδή των σπαρτών.

✔ **Kroc Krusher:** Βοηθήστε τη διάσωση του Kuzco, που βρίσκεται κρεμασμένος από μία επικίνδυνη γέφυρα, ενώ πεινασμένοι αλιγάτορες παραμονεύουν.

✔ **Yzmania:** Εδώ θα πρέπει να σώσετε τον Kuzco, μετατρέποντας τους στρατιώτες του Yzma σε γάτες, πουλιά, ψάρια και πιθήκους.

✔ **Loomation:** Εργαστείτε μαζί με τον Kronk, προκειμένου να δημιουργήσετε κινούμενες ταπετσαρίες, τις οποίες μπορείτε να στείλετε με e-mail ή να εκτυπώσετε ως ένα θαυμάσιο εικονογραφημένο βιβλίο.

ΜΕΛΙΝΑ ΜΕΡΚΟΥΡΗ

Η ζωή της μεγάλης Ελληνίδας

του Γιάννη (cRx) Τζιφή
crx@compupress.gr

"Σε πόσα pixels χωράει μία ζωή, σε πόσα bytes; Μια τέτοια ζωή, όπως της Μελίνας Μερκούρη, μπορεί να χωρέσει σ' ένα CD-ROM χωρίς να αδικηθεί ή να υστερήσει κάποια πτυχή της; Από πόσες μεταβολές πέρασε εκείνη αλλά και οι άνθρωποι και οι χώροι όπου έζησε; Τι πρέπει να μην ξεχάσεις και τι να μην ξεχαστεί; Φθάσαμε, λοιπόν, στο τέλος. Επειτα από ώρες συζητήσεων, επιχειρημάτων, συμφωνιών και διαφωνιών, έπειτα από ώρες μπροστά στους υπολογιστές προσπαθώντας για το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα, δημιουργώντας γραφικά, κείμενα, εικόνες και ήχους."

Μανουέλλα Παυλίδου

Το Υπουργείο Πολιτισμού σε συνεργασία με το Ιδρυμα Μελίνα Μερκούρη κυκλοφόρησαν πρόσφατα την ομώνυμη εφαρμογή, η οποία αναφέρεται στη ζωή και τα έργα της Μελίνας Μερκούρη. Ο τίτλος αποτελείται από δύο CD-ROMs. Το πρώτο διαθέτει έξι διαφορετικές ενότητες τις οποίες σας παρουσιάζουμε:

✔ **Πράξη:** Πρόκειται για την πρώτη ενότητα της εφαρμογής η οποία είναι αφιερωμένη στην παρουσίαση της ζωής της Μελίνας Μερκούρη. Εδώ μπορείτε να κάνετε μία αναδρομή στις σημαντικότερες στιγμές της ζωής της, ενώ ταυτόχρονα μπορείτε να βρείτε αναλυτικές ενότητες με τη δράση της στην καλλιτεχνική και πολιτιστική σκηνή από τα χρόνια της νεότητας μέχρι την ωριμότητά της.

✔ **Ηχος:** Η δεύτερη ενότητα του προγράμματος προσπαθεί να αποτελέσει μία απόπειρα προσέγγισης του χαρακτήρα της Μελίνας. Στην



Το πακέτο περιέχει σπάνιες φωτογραφίες και στοιχεία για τη ζωή της μεγάλης Ελληνίδας.

ενότητα αυτή γίνεται αναφορά στους ρόλους που επέλεξε να ερμηνεύσει, καθώς και στην παρουσία της στο Κοινοβούλιο. Ταυτόχρονα η συγκεκριμένη ενότητα δίνει έμφαση στη Μελίνα ως ερμηνεύτρια τραγουδιών, καθώς και στα πορτρέτα της όπως σκιαγραφήθηκαν από τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης.

✔ **Συντελεστές:** Η τρίτη ενότητα είναι αφιερωμένη στους ανθρώπους που έπαιξαν σημαντικό ρόλο στη ζωή της.

✔ **Κοστούμια:** Στην τέταρτη ενότητα της εφαρμογής οι ρόλοι της Μελίνας μιλάνε γι' αυτήν. Εδώ η ερμηνεία της μεγάλης ηθοποιού πρωταγωνιστεί.

✔ **Φώτα:** Στην πέμπτη ενότητα γίνεται αναφορά στη δημοσιότητα που απλόχερα δόθηκε στο πρόσωπο της Μελίνας. Εδώ έχετε τη δυνατότητα να προσεγγίσετε πολλά από τα δημοσιεύματα που γράφτηκαν για αυτήν σε διαφορετικές χρονικές περιόδους.

✔ **Σκηνικά:** Πρόκειται για την έκτη και τελευταία ενότητα της εφαρμογής, η οποία παρέχει στο χρήστη όψεις της κοινωνικής και πολιτικής ζωής της Ελλάδας μέσα από περιηγήσεις στην Αθήνα και τον Πειραιά, τις δύο πόλεις που είχαν κυρίαρχο ρόλο στη ζωή της Μελίνας.

Η έκδοση αποτελείται, όπως προαναφέραμε, και από ένα δεύτερο CD-ROM το οποίο περιλαμβάνει βιντεοσκοπημένα αποσπάσματα από σπάνιο υλικό της περιόδου της δικτατορίας και από ταινίες της Μελίνας Μερκούρη.

Αναλυτικότερα τα περιεχόμενα του δεύτερου CD-ROM αποτελούνται από τις εξής υποκατηγορίες:

✔ Ντοκουμέντα από τη δράση της Μελίνας Μερκούρη στη διάρκεια της δικτατορίας. Εδώ ο χρήστης μπορεί να βρει στιγμιότυπα από συνεντεύξεις της, ομιλίες και συναυλίες της από τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο.

✔ Αποσπάσματα από τις κινηματογραφικές ταινίες "Δοκιμή", "Φαίδρα", "Ποτέ την Κυριακή", "Στέλλα" και "Κραυγή Γυναικών".

✔ Αποσπάσματα από τηλεοπτικά αφιερώματα που έγιναν κατά καιρούς για τη Μελίνα Μερκούρη.

Συνοπτικά το πρόγραμμα "Μελίνα Μερκούρη" αποτελεί μία αξιόλογη και αξιέπαινη εργασία του Υπουργείου Πολιτισμού σε συνεργασία με το Ιδρυμα Μελίνα Μερκούρη, το οποίο δίνει στον αποδέκτη μία εμπεριστατωμένη άποψη για τη ζωή της μεγάλης Ελληνίδας.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Υπουργείο Πολιτισμού & Ιδρυμα Μελίνα Μερκούρη
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής Pentium 166MHz και άνω, Λειτουργικό σύστημα Windows 95 ή νεότερο, Quick Time 4.0 ή ανώτερο
ΔΙΑΘΕΣΗ: Καστανιώτης inter@active, Ζαλόγγου 11, 106 78 Αθήνα, τηλ.: 3301208
ΤΙΜΗ: 19.500 δρχ. (με ΦΠΑ)

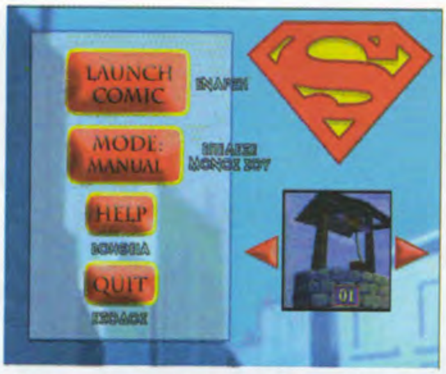
ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΑ ΚΟΜΙΞ

Οι υπερήρωες στην οθόνη σας

του Γιάννη (cRx) Τζιφή
crx@compupress.gr

Τα κόμιξ ανέκαθεν κέντριζαν το ενδιαφέρον τόσο των μικρών όσο και των μεγαλύτερων. Μέσα από το χώρο των κόμιξ "γεννήθηκαν" πολλοί ήρωες που αποτέλεσαν πρότυπο για όλους μας. Οι εκδόσεις Καστανιώτη σε μία προσπάθεια να δώσουν τη δυνατότητα στους μικρούς φίλους μας να γνωρίσουν τα κόμιξ από τον υπολογιστή τους και στους μεγαλύτερους να ζήσουν ξανά στιγμές από τα παιδικά τους χρόνια, κυκλοφόρησαν τη συλλογή CD-ROMs με τίτλο "Συλλεκτικά κόμιξ". Πρόκειται για CD-ROMs τα οποία περιέχουν τα αγαπημένα μας κόμιξ που διαβάζαμε ως τώρα σε περιοδικά. Τα προγράμματα για την εκτέλεσή τους χρησιμοποιούν το Macromedia Flash, γεγονός που συμβάλει στο να έχουν μικρότερες απαιτήσεις υπολογιστικής ισχύος, καθώς και να διαθέτουν κίνηση σε αντίθεση με τα ανάλογα κόμιξ των περιοδικών. Η πρώτη έκδοση της συλλογής εμπεριέχει τις περιπέτειες των γνωστών ηρώων Batman, Superman, Superboy και Aquaman, αλλά σύμφωνα με την εταιρεία σύντομα θα υπάρξει συνέχεια που θα αποτελείται από νέους ήρωες και νέες περιπέτειες των παλιών ηρώων. Ας προχωρήσουμε, όμως, σε μία αναλυτικότερη παρουσίαση των τίτλων της συλλογής, απολαμβάνοντας μία γεύση από το περιεχόμενό τους.

BATMAN: Συνέταιροι στον κίνδυνο



Το κεντρικό μενού ενός προγράμματος. Οπως βλέπετε το interface είναι απλό και περιεκτικό.

Ο πιγκουΐνος, ο Γρίφος και ο Τζόκερ αποφασίζουν να παίξουν ένα σατανικό παιχνίδι στο οποίο θα νικήσει όποιος διαπράξει το χειρότερο έγκλημα, ενώ το έπαθλο θα τον κάνει απόλυτο άρχοντα του εγκλήματος στην πόλη Γκόθαμ. Θα καταφέρουν, άραγε, ο Batman και ο Robin να σταματήσουν αυτό το τρομερό στοίχημα και να επαναφέρουν την ησυχία στην πόλη του Γκόθαμ;

SUPERBOY: Κατάσκοποι από το Διάστημα

Μία κραυγή απελπισίας ταράζει ένα ολόκληρο έθνος, όταν δύο παράξενα όντα αποβιβάζονται από ένα διαστημικό κύμα. Θα μπορέσει ο Superboy να αντιμετωπίσει τους παράξενους επισκέπτες ή μήπως αυτοί αποτελούν την αρχή ενός μεγάλου προβλήματος που πρόκειται να ακολουθήσει;

AQUAMAN: Πόλεμος των νερόκοσμων

Ο Aquaman και οι φίλοι του βρίσκονται αντιμέτωποι με τους στρατιώτες του Κάτω Νερόκοσμου, οι οποίοι με την καταστροφική μηχανή τους αιχμαλωτίζουν όλα τα θαλάσσια όντα. Ο ήρωάς μας καλείται να σώσει το θαλάσσιο κόσμο από την ολοκληρωτική καταστροφή. Για να δούμε, θα τα καταφέρει;

SUPERMAN: Ο μυστηριώδης συννεφάνθρωπος

Ενα μυστήριο πλάσμα εμφανίζεται από τα βάθη της γης με σκοπό να βρει μία νέα βασίλισσα για το λαό του. Η Λόις Λέιν αποτελεί το στόχο του πλάσματος! Θα σώσει, άραγε, ο Superman τη Λόις από τα δίχτυα του μυστηριώδη συννεφάνθρωπου;

Συνοπτικά η σειρά των συλλεκτικών κόμιξ αποτελεί έναν πλήρη τίτλο που θα ικανοποιήσει απόλυτα όλους τους λάτρεις του είδους. Το πακέτο παρέχει στους χρήστες ένα εξαιρετικά όμορφο και εύχρηστο interface, το οποίο δεν θα δυσκολέψει στο χειρισμό ούτε τους μικρότερους σε ηλικία φίλους μας που θα εξοικειωθούν μαζί του πολύ γρήγορα. Επίσης, η συλλογή διαθέτει σε πολλές σκιαγραφίες κίνηση η οποία εκτελείται με ένα απλό πάτημα του πλήκτρου του mouse, καθώς και εξαιρετικούς ήχους που ομορφαίνουν την ατμόσφαιρα. Η σειρά των συλλεκτικών κόμιξ απευθύνεται σε όλους τους λάτρεις των κινουμένων σχεδίων ανεξαρτήτως ηλικίας!

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Καστανιώτης inter@active
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής 486 στα 33MHz και άνω, Λειτουργικό σύστημα Windows 95 ή νεότερο, Μνήμη 32MB RAM, Κάρτα ήχου 16-bit, Quick Time 4.0 ή ανώτερο
ΔΙΑΘΕΣΗ: Καστανιώτης inter@active, Ζαλόγγου 11, 106 78 Αθήνα, τηλ.: 3301208
ΤΙΜΗ: 5.310 δρχ. έκαστο (με ΦΠΑ)



Ο γνωστός σε όλους μας Superman σε ηλεκτρονικό κόμιξ.



Αλλο ένα κόμιξ με πρωταγωνιστές τον Batman και τον Robin.



Στην εικόνα μπορούμε να διακρίνουμε το κεντρικό μενού της εφαρμογής.



Εδώ βλέπουμε τις υποκατηγορίες που ενσωματώνονται στη δεύτερη επιλογή του προγράμματος.

ΑΥΤΟΜΑΤΟΠΟΙΗΤΙΚΗ
Ηρωνα του Αλεξανδρινού

του Γιάννη (cRx) Τζιφή
crx@compupress.gr

Από τον αρχαία ελληνική μυθολογία, τα ομηρικά έπη, τις ιστορικές αναφορές του Ηροδότου έως και τη Βυζαντινή περίοδο τα αυτόματα μηχανήματα συνδέουν το τεχνικό όραμα με το όνειρο του ανθρώπου να κατασκευάσει μηχανές αυτοκίνητες που να ενεργούν από μόνες τους σαν όντα με αληθινή σκέψη, τα οποία θα ενσωματώνουν την εξελιγμένη και εφαρμοσμένη τεχνολογία κάθε εποχής. Οι μηχανές αυτές κατάφεραν να συνδέσουν την τεχνολογία με την ποίηση, την αισθητική και την τέχνη. Κατάφεραν επίσης να αποκαταστήσουν μία ιστορική αδικία, ανεβάζοντας την παραγνωρισμένη τεχνολογία στο επίπεδο των άλλων αδιαμφισβήτητων δημιουργημάτων του ελληνικού πνεύματος.

Σημαντικότερο πρόσωπο της αυτοματοποιητικής θεωρείται ο Ηρων, ο οποίος μαζί με τον Φίλωνα ανήκουν στην περίφημη σχολή των μηχανικών της Αλεξάνδρειας. Η αυτοματοποιητική είναι το τελευταίο έργο του Ηρωνα, το οποίο ασχολείται με τα αυτόματα θέατρα, τις αυτοκίνητες μηχανές που είναι ικανές να παρουσιάζουν παραστάσεις και να προκαλούν θαυμασμό και ικανοποίηση στους θεατές τους.

Αξιοπρόσεκτο είναι το interface της εφαρμογής, το οποίο θα σας ικανοποιήσει σε μεγάλο βαθμό χάρη στην απλότητα και την ευελιξία του. Στα περιεχόμενα της εφαρμογής υπάρχουν δύο κύριες επιλογές: Η εισαγωγή στην αυτοματοποιητική και η αυτοματοποιητική του Ηρωνα. Η εισαγωγή στην αυτοματοποιητική χωρίζεται σε έξι τμήματα, ενώ η αυτοματοποιητική του Ηρωνα χωρίζεται σε τρία. Οι δύο προαναφερθείσες επιλογές είναι οι κυριότερες του προγράμματος, αν και υπάρχει και μία τρίτη με τον τίτλο Προλεγόμενα, στην οποία συμπεριλαμβάνονται τα περιεχόμενα της εφαρμογής καθώς και γενικές τεχνικές οδηγίες. Οσον αφορά στο interface του προγράμματος, πρωταγωνιστικό ρόλο κατέχουν οι 8 απεικονίσεις αρχαίων Ελλήνων που θα μας βοηθήσουν να πλοηγηθούμε γρήγορα και εύκολα στα ενδότερα της εφαρμογής. Ας αναλύσουμε, όμως, το καθένα από αυτά καθώς και τις λειτουργίες που προσφέρουν στο χρήστη.

✓ **Περιεχόμενα:** Η συγκεκριμένη επιλογή μάς μεταφέρει στην αρχική οθόνη επιλογών από την οποία μπορούμε να επιλέξουμε ποιο από τα δύο βασικά τμήματα της εφαρμογής θα επισκεφτούμε.

✓ **Προηγούμενη οθόνη:** Με την επιλογή του συγκεκριμένου "πλήκτρου" μεταφερόμαστε στην προηγούμενη οθόνη της εφαρμογής, σύμφωνα με τη σειρά δόμησης του προγράμματος.

✓ **Επόμενη οθόνη:** Αντίστοιχα με την προηγούμενη επιλογή, η εν λόγω επιλογή μάς μεταφέρει στην επόμενη οθόνη της εφαρμογής, σύμφωνα πάντα με τη σειρά δόμησης του προγράμματος.

✓ **Χάρτης πλοήγησης:** Με τη χρήση της συγκεκριμένης επιλογής, μεταφερόμαστε στην οθόνη του χάρτη του προγράμματος. Ο χάρτης λειτουργεί ως διάγραμμα ροής της εφαρμογής. Από εδώ μπορούμε να κατανοήσουμε απόλυτα όλη τη δομή του υλικού που περιέχεται στο πρόγραμμα, καθώς και να μεταβούμε άμεσα σε οποιαδήποτε οθόνη θελήσουμε. Πρέπει να σημειώσουμε πως μας δίνεται η δυνατότητα να μαρκάρουμε όλες τις οθόνες που έχουμε προηγουμένως επισκεφθεί.

✓ **Προηγούμενο επίπεδο:** Με αυτήν την επιλογή μπορούμε άμεσα να επιστρέψουμε στην τελευταία οθόνη που επισκεφθήκαμε και σταδιακά σε όλες τις οθόνες που έχουμε ήδη επισκεφθεί χωρίς να είμαστε αναγκασμένοι να ακολουθήσουμε την ίδια πορεία από την αρχή. Επίσης η συγκεκριμένη επιλογή αυξάνει την αίσθηση της σιγουριάς σε έναν μέσο χρήστη, προφυλάσσοντάς τον από το να νιώσει χαμένος.

✓ **Λεξικό ονομάτων και όρων:** Χρησιμοποιώντας τη συγκεκριμένη επιλογή μεταφερόμαστε στο τμήμα του λεξικού. Σε αυτό μπορούμε να βρούμε ταξινομημένα σε αλφαβητική σειρά όλα τα ονόματα και τους όρους που υπάρχουν στο πρόγραμμα και να εκτελέσουμε τη διαδικασία της αλφαβητικής αναζήτησης.

✓ **Βοήθεια:** Σίγουρα πρόκειται για το πολυτιμότερο πλήκτρο που θα χρειαστούμε έως ότου εξοικειωθούμε απόλυτα με την εφαρμογή. Εδώ μπορούμε να παρακολουθήσουμε μία επεξηγηματική περιήγηση, με την οποία θα ενημερωθούμε για τις δυνατότητες πλοήγησης καθώς και για τη λειτουργικότητα των εικονιδίων.

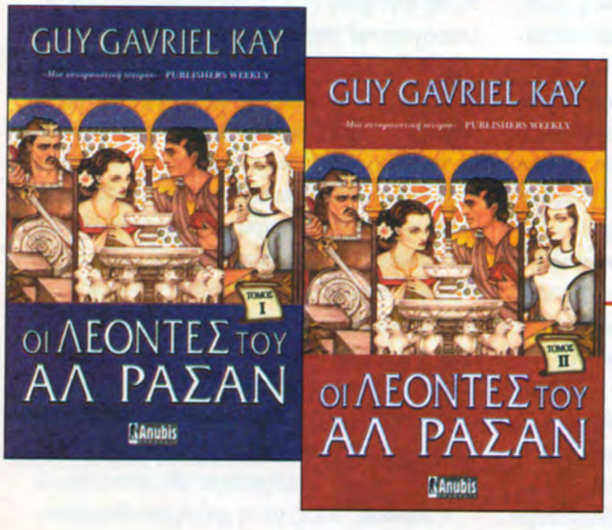
✓ **Εξοδος:** Τέλος, με τη χρήση του πλήκτρου της εξόδου τερματίζουμε την εφαρμογή και επιστρέφουμε στα Windows.

Εάν είστε λάτρης της αυτοματοποιητικής, τότε ο συγκεκριμένος τίτλος δεν θα πρέπει με τίποτα να λείπει από το ράφι του γραφείου σας.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Καστανιώτης inter@active
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής 486 στα 100MHz και άνω, Windows 95 ή νεότερο, Quick Time 3.0 ή ανώτερο
ΔΙΑΘΕΣΗ: Καστανιώτης inter@active, Ζαλόγγου 11, 106 78 Αθήνα, τηλ.: 3301208
ΤΙΜΗ: 10.000 δρχ. (με ΦΠΑ)

MASTER O

Ο Guy Gavriel Kay γεννήθηκε και μεγάλωσε στον Καναδά. Εδώ και χρόνια ζει στο Τορόντο και εργάζεται ως συγγραφέας και παραγωγός στο CBC Radio. Είναι πτυχιούχος Νομικής από το Πανεπιστήμιο του Τορόντο. Για τη συγγραφή των έργων του ταξιδεύει συχνά σε ολόκληρο τον κόσμο. Οι εκδόσεις Anubis έχουν εκδώσει στα ελληνικά τα έργα του, τα οποία απολαμβάνουν μεγάλης επιτυχίας, καθώς ο συγγραφέας θεωρείται από τους λίγους στο είδος του.



ΟΙ ΛΕΟΝΤΕΣ ΤΟΥ ΑΛ ΡΑΣΑΝ

Από τον κορυφαίο της λογοτεχνίας του φανταστικού Guy Gavriel Kay μια απολαυστική, επική περιπέτεια, που μιλά για βίαια πάθη, τη διχασμένη πίστη και έναν εμφύλιο πόλεμο.

ΤΟ ΥΦΑΝΤΟ ΤΗΣ ΦΙΟΝΑΒΑΡ

Μια συναρπαστική τριλογία που έχει αποσπάσει διθυραμβικές κριτικές από τον παγκόσμιο τύπο, ενώ, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει το περιοδικό Interzone: "είναι το μοναδικό έργο στο χώρο της φανταστικής λογοτεχνίας που θα μπορούσε να σταθεί επάξια δίπλα στον "Άρχοντα των Δαχτυλιδιών" του J.R.R. Tolkien.



Για παραγγελίες χονδρικής επικοινωνήστε με τον κ. Βράιλα στα τηλέφωνα: 3801761, 3801487 ή στο fax: 3801487

F FANTASY

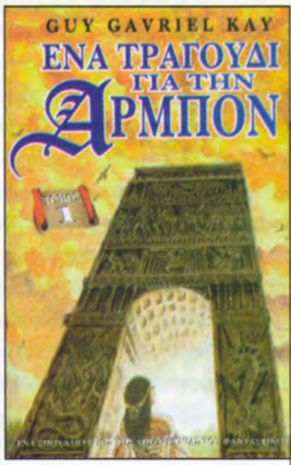


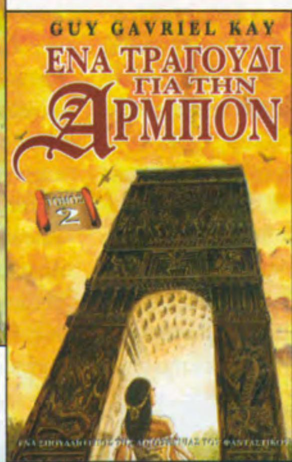
T I G A N A

Η μαγική αφήγηση μιας σκλαβωμένης χώρας που παλεύει για την ελευθερία της. Ένα εξαιρετικό βιβλίο επικής φαντασίας, όπου ζωντανεύουν οι μύθοι και η μαγεία ξεχύνεται για να μας τυλίξει.









Ε Ν Α Τ Ρ Α Γ Ο Υ Δ Ι Γ Ι Α Τ Η Ν Α Ρ Μ Π Ο Ν

Με το γνώριμο πια ύφος του, ο καταπληκτικός Guy Gavriel Kay δίνει έναν πλούσιο και περίτεχνο καμβά, στον οποίο απεικονίζονται με σπάνια λεπτομέρεια οι ψυχές των χαρακτήρων και η δαιμόνια πλοκή.



Για να παραγγείλετε τα βιβλία, συμπληρώστε το κουπόνι που θα βρείτε στις σελίδες του περιοδικού.

...GADGETS

Τεχνολογία σε συσκευασία... τσέπης!

Στο παρόν τεύχος θα ασχοληθούμε με εξαρτήματα και περιφερειακά που, αν και η παρουσία τους σε ένα σύστημα δεν είναι απαραίτητη, προσφέρουν στο χρήστη σημαντικές ευκολίες. Τα gadgets δραστηριοποιούνται στους τομείς της εργασίας και της ψυχαγωγίας και σε πολλές περιπτώσεις είναι ικανά να μετατρέψουν σε απόλαυση ακόμα και την πιο ανιαρή διαδικασία.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr



Η **Olympus** είναι μία εταιρεία με παράδοση στις φωτογραφικές μηχανές, ψηφιακές και μη. Με την οθόνη **Eye-Trek**, όμως, αποκαλύπτει την πρόθεσή της να εισβάλει δυναμικά και στο χώρο της οικιακής ψυχαγωγίας. Το εντυπωσιακό χαρακτηριστικό της Eye-Trek είναι ότι δεν τοποθετείται πάνω σε κάποιο τραπέζι, όπως οι συμβατικές οθόνες, αλλά... πάνω στη μύτη του θεατή, αφού φέρει το σχήμα και το μέγεθος ενός συνηθισμένου ζευγαριού γυαλιών. Σύμφωνα με την κατασκευάστρια εταιρεία, η Eye-Trek, με βάρος που δεν υπερβαίνει τα 110gr, δημιουργεί στο θεατή την ψευδαίσθηση ότι παρακολουθεί τη δράση σε μία οθόνη 62" από απόσταση 2 μέτρων. Χρησιμοποιεί την τεχνολογία TFT και μπορεί να συνδεθεί με οποιαδήποτε συσκευή παραγωγής κινούμενης εικόνας (DVD, TV, βίντεο, κάμερα).

Τα μεγάλα πλεονεκτήματα της συσκευής της Olympus είναι η ευκολία στη μεταφορά και η εξοικονόμηση χώρου, ενώ το μοναδικό - αλλά πολύ σημαντικό - μειονέκτημα που εντοπίζεται είναι το υψηλό κόστος, αφού στοιχίζει 265.000 δρχ.

Το μοντέλο **Glasstron PLM - A35E** της **Sony** είναι μία δεύτερη πρόταση που στηρίζεται στην υλοποίηση της ιδέας που περιγράφηκε ανωτέρω. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά της συσκευής υπολείπονται ελαφρώς από τα αντίστοιχα της Eye-Trek, όμως η τελική τιμή είναι χαμηλότερη. Συγκεκριμένα, η εικονική οθόνη αντιστοιχεί σε συμβατική 52" από απόσταση 2 μέτρων, ενώ το κόστος αγοράς ανέρχεται στις 200.000 δρχ.

ΔΙΚΤΥΩΘΕΙΤΕ... ΧΩΡΙΣ ΚΑΛΩΔΙΑ!

Στην περίπτωση της συνύπαρξης δύο ή περισσότερων υπολογιστών "κάτω από την ίδια στέγη", η δημιουργία ενός τοπικού δικτύου κρίνεται αναγκαία. Ο χρόνος μεταφοράς δεδομένων μεταξύ των Η/Υ μειώνεται στο ελάχιστο, ενώ η δυνατότητα κοινής χρήσης ενός ή περισσότερων εξαρτημάτων (εκτυπωτής, modem, DVD) αυξάνει κατακόρυφα το δείκτη της εργονομίας. Επιπλέον, το gaming αποκτά μία άλλη διάσταση, αφού οι multiplayer δυνατότητες των παιχνιδιών αξιοποιούνται στο έπακρο. Το κόστος της σύνδεσης είναι πολύ χαμηλό σε σχέση με τα προσφερόμενα οφέλη: Μία κάρτα δικτύου 10/100 κοστίζει από 8.000 δρχ. και το καλώδιο από 50 δρχ. το μέτρο. Στην περίπτωση, βέβαια, που θέλετε να συνδέσετε περισσότερα από δύο μηχανήματα, θα χρειαστείτε ένα hub, οι τιμές των οποίων ξεκινάνε από τις 20.000 δρχ.

Ωστόσο, όταν η απόσταση μεταξύ των υπολογιστών είναι μεγάλη (δεν βρίσκονται στο ίδιο δωμάτιο), το καλώδιο είναι πιθανόν να προκαλέσει προβλήματα λειτουργικότητας ή ακαλαισθησίας. Γι' αυτόν το λόγο η **Intel** παρουσίασε μία σειρά από πρωτοποριακά προϊόντα, που φέρουν την κωδική ονομασία **Anypoint** και φιλοδοξούν να εκτοπίσουν μια για πάντα τα παραδοσιακά καλώδια. Οι συσκευές Anypoint χωρίζονται σε δύο υποκατηγορίες, ανάλογα με τον τρόπο υλοποίησης της σύνδεσης. Ετσι, τα μοντέλα της κατηγορίας Wireless χρησιμοποιούν υπέρυθρες ακτίνες και η μέγιστη ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων φτάνει τα 1,6Mbps. Το συνολικό κόστος για την εγκατάσταση φθάνει τις 140.000 δρχ. (για δύο κάρτες δικτύου PCI και τη συσκευή σύνδεσης), ποσό που σαφώς κατατάσσει το σύστημα της Intel στις προτάσεις για λίγους. Από την άλλη πλευρά, τα μοντέλα της κατηγορίας Phoneline χρησιμοποιούν τις ήδη υπάρχουσες τηλεφωνικές γραμμές (κάθε υπολογιστής συνδέεται μέσω της κάρτας δικτύου στην τηλεφωνική υποδοχή) και η μέγιστη ταχύτητα διαμεταγωγής αγγίζει τα 10Mbps. Το συνολικό κόστος είναι και πάλι υψηλό και ανέρχεται στις 100.000 δρχ. για την έκδοση των 10Mbps και στις 60.000 δρχ. για την αντίστοιχη του 1Mbps.



SONY Glasstron PLM-A35A



OLYMPUS Eye-Trek

Αποτιμώντας την προσπάθεια της Intel, καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι η ιδέα της ασύρματης δικτύωσης είναι μεν ενδιαφέρουσα, αλλά βρίσκεται ακόμα σε πρώιμο στάδιο. Προς το παρόν, οι ταχύτητες είναι χαμηλές και το κόστος ιδιαίτερα υψηλό.

WEB CAMERAS

Οι γνωστές σε όλους συσκευές "οπτικής τηλεσυνδιάσκεψης" τείνουν να γίνουν βασικό υπολογιστικό εξάρτημα. Τα μοντέλα που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά είναι δεκάδες και περιλαμβάνουν προτάσεις για ποικίλες τεχνικές και οικονομικές απαιτήσεις.

Η πρόταση της **Creative** φέρει την ονομασία **WebCam Go** και διαφοροποιείται από τα υπόλοιπα μοντέλα της αγοράς, αφού μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως αυτόνομη ψηφιακή φωτογραφική μηχανή. Στη δεύτερη περίπτωση δεν παρέχεται η δυνατότητα λήψης κινούμενης εικόνας, ενώ η μέγιστη ανάλυση φτάνει τα 640x480 σε βάθος χρώματος 16-bit. Ως web camera, τώρα, η συσκευή επιτυγχάνει αρκετά καλές επιδόσεις, επιτρέποντας τη λήψη βίντεο σε ανάλυση 640x480 με ρυθμό 15FPS και σε 352x288 με 30FPS. Συνολικά, πρόκειται για μία ισορροπημένη πρόταση, ενώ η τιμή της, που ανέρχεται στις 50.000 δρχ., την καθιστά αρκετά συμφέρουσα αγορά, σε σχέση με αυτά που προσφέρει.

Το μοντέλο **MPC-M10** της **Samsung** αποτελεί μία τυπική αλλά ποιοτική web camera. Εντύπωση προκαλεί το παράξενο σχήμα της, που θυμίζει έντονα... θάλαμο προσσελήνωσης και συμβάλει στη λειτουργικότητα της συσκευής, αφού της επιτρέπει να σταθεί εύκολα σε οποιαδήποτε επιφάνεια. Η λήψη κινούμενης εικόνας γίνεται με ρυθμό 15 FPS σε ανάλυση 640x480 και με 30 FPS σε 352x288. Κοστίζει 30.000 δρχ. και αποτελεί μία αξιόλογη πρόταση.

Με το πακέτο "**Εικονοτηλέφωνο ISDN**", η **Crypto** επιχειρεί να προσφέρει μία πλήρη λύση για τους κατόχους γραμμής ISDN που επιθυμούν να εισέλθουν στον κόσμο της οπτικής τηλεσυνδιάσκεψης. Στη συσκευασία περιλαμβάνονται το modem ISDN TA 128 USB καθώς και η Crypto USB web camera. Αμφότερα αποτελούν τυπικές συσκευές των κατηγοριών στις οποίες ανήκουν, προσφέρουν όμως ικανοποιητικές επιδόσεις και διατίθενται σε προσιτή τιμή.



INTEL AnyPoint Home Network

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ & TV

Πολλές φορές η έλλειψη χώρου καθιστά απαγορευτική τη συνύπαρξη τηλεόρασης και υπολογιστή. Τα δημοφιλή TV-tuners φιλοδοξούν να δώσουν λύση στο πρόβλημα, ενώ προσφέρουν πολλά επιπλέον χαρακτηριστικά, που είναι δυνατόν να μετατρέψουν το PC σε κινηματογραφικό studio.

Η **Lifeview** έχει μακρά ιστορία στο χώρο των TV-tuners και πολλά από τα προϊόντα της έχουν βραβευθεί κατά καιρούς από τον ειδικό Τύπο. Ιδιαίτερα αξιόλογα είναι τα μοντέλα που περιλαμβάνονται στη γνωστή σειρά **Flyvideo**: Το Flyvideo 98 είναι ένας δέκτης τηλεόρασης που συνδέεται στον υπολογιστή μέσω μίας υποδοχής PCI, όπως άλλωστε συμβαίνει με τη συντριπτική πλειονότητα των εσωτερικών tuners. Η ανάλυση της τηλεοπτικής εικόνας φτάνει τα 1.280x1.024 σε βάθος χρώματος 24-bit, όμως η μέγιστη ανάλυση λήψης κινούμενης εικόνας (video capturing) περιορίζεται στα 640x480. Ιδιαίτερα σημαντική είναι η παρουσία τηλεχειριστηρίου, που ευνοεί την άνετη παρακολούθηση των τηλεοπτικών προγραμμάτων μακριά από το πληκτρολόγιο και το mouse. Το χρησιμοποιούμενο interface είναι ένα από τα δυνατά σημεία της συσκευής, αφού συνδυάζει την ευχρηστία με τη λειτουργικότητα. Το Flyvideo 98 FM προσφέρει τα ίδια ακριβώς χαρακτηριστικά με το μοντέλο που περιγράφηκε ανωτέρω, αλλά περιλαμβάνει επιπλέον ραδιοφωνικό δέκτη. Οι κάρτες της Lifeview κοστίζουν 30.000 και 36.000 δρχ. αντίστοιχα.

Η **Hauppauge** έχει να επιδείξει αρκετά αξιόλογα tuners, που σε πολλές περιπτώσεις υπερέχουν σε τεχνικά χαρακτηριστικά από τα αντίστοιχα της Lifeview. Το μοντέλο **WIN TV PCI FM Stereo** είναι ένα εξαιρετικό προϊόν, αφού παρέχει στο χρήστη τηλεοπτική και ραδιοφωνική λήψη, ενώ διαθέτει και τηλεχειριστήριο. Επιπλέον, η λήψη κινούμενης εικόνας



HAUPPAUGE WinTV

μπορεί να πραγματοποιηθεί σε ανάλυση 768x576, επίδοση που θα ικανοποιήσει ιδιαίτερα τον απαιτητικό χρήστη. Με τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά, η τιμή των 40.000 δρχ. στην οποία διατίθεται το μοντέλο φαντάζει ιδιαίτερα προσιτή. Από την άλλη πλευρά, η πληρέστερη πρόταση της εταιρείας ονομάζεται **WIN TV PVR** και στοιχίζει 110.000 δρχ. Ωστόσο, η λήψη κινούμενης εικόνας μπορεί να φτάσει τα 704x576 με ρυθμό 25 FPS, ενώ υπάρχει ενσωματωμένος hardware κωδικοποιητής, που αναλαμβάνει να μετατρέψει το βίντεο σε MPEG-2. Η αποθήκευση κινούμενης εικόνας διάρκειας μίας ώρας καταλαμβάνει περίπου 2GB στο σκληρό δίσκο. Αν διαθέτετε ισχυρό μηχάνημα, μπορείτε να μειώσετε αισθητά το μέγεθος του αρχείου με τη χρήση του αλγορίθμου συμπίεσης DivX. Η Hauppauge δημιούργησε, ουσιαστικά, ένα ψηφιακό βίντεο που ίσως να αντικαταστήσει στο μέλλον τα συμβατικά.

Η **Samsung** παρουσίασε πρόσφατα μία σειρά προϊόντων, που ακολουθούν διαφορετική προσέγγιση ως προς τον τρόπο σύνδεσης του tuner με τον υπολογιστή. Συγκεκριμένα, ο δέκτης τηλεόρασης δεν συνδέεται με το mainboard, αλλά είναι ενσωματωμένος στην οθόνη. Αποτέλεσμα της προαναφερόμενης φιλοσοφίας είναι οι συσκευές **150** και **170 MP**, δύο multimedia οθόνες τεχνολογίας TFT, που παρέχουν τη δυνατότητα παρακολούθησης τηλεοπτικών προγραμμάτων. Ιδιαίτερα εύστοχη είναι εδώ η χρήση της τεχνολογίας PIP (Picture In Picture), που επιτρέπει την ταυτόχρονη προβολή τόσο του τηλεοπτικού σήματος όσο και της εικόνας του υπολογιστικού περιβάλλοντος εργασίας. Ταυτόχρονα, η οθόνη προσφέρει στο χρήστη αρκετές επιπλέον ευκολίες: Υπάρχει η δυνατότητα άμεσης σύνδεσης οποιασδήποτε εξωτερικής συσκευής (digital camera, DVD, βίντεο), ενώ η χρήση της τεχνολογίας PIP επιτρέπει την άμεση μεγέθυνση μιας επιλεγμένης λεπτομέρειας (ψηφιακό zoom). Από τεχνικής άποψης, οι οθόνες της Samsung συνδυάζουν υψηλή ποιότητα κατασκευής και ικανοποιητικές επιδόσεις: Η 150 MP έχει διάμετρο 15" και επιτυγχάνει μέγιστη ανάλυση 1.024x768 με ρυθμό ανανέωσης 85Hz, ενώ η ανάλυση της 170 MP (διαμέτρου 17") φθάνει τα 1.280x1.024, όπου ο ρυθμός ανανέωσης είναι 75Hz. Είναι προφανές ότι τα εξεταζόμενα προϊόντα αποτελούν ποιοτικές προτάσεις και στοχεύουν στον απαιτητικό χρήστη, ο οποίος θα τοποθετήσει την εργονομία και την ασφάλεια (προστασία από την ακτινοβολία) πάνω από το κόστος. Η τιμή της οθόνης 150 MP ανέρχεται στις 730.000 δρχ.



CREATIVE Web Camera



NAPA DV 309

Στις περισσότερες περιπτώσεις, η παρακολούθηση μίας ταινίας στην οθόνη του υπολογιστή είναι αποτέλεσμα συμβιβασμού ή έλλειψης του κατάλληλου εξοπλισμού. Στη δεύτερη κατάσταση, αν διαθέτετε hardware DVD decoder ή κάρτα γραφικών με TV-Out, η σύνδεση του computer με την τηλεόραση είναι δυνατόν να υλοποιηθεί γρήγορα και σχεδόν ανέξοδα, αφού τα μόνα εξαρτήματα που θα χρειαστείτε είναι ένας μετατροπέας από S-Video ή Composite σε SCART, που κοστίζει περίπου 1.500 δρχ., και το αντίστοιχο καλώδιο. Ακόμα κι αν δεν έχετε TV-Out, όμως, μπορείτε να πραγματοποιήσετε τη σύνδεση αγοράζοντας μία συσκευή όπως ο **Encoder4** της **Lifeview**. Το εξάρτημα αυτό αναλαμβάνει να μετατρέψει το σήμα της κάρτας γραφικών σε PAL ή NTSC. Είναι ιδιαίτερα εύκολο να χρησιμοποιηθεί, γιατί δεν χρειάζεται να εγκατασταθεί κάποιος driver. Η τελική ανάλυση που θα δώσει η τηλεόραση εξαρτάται από τα τεχνικά χαρακτηριστικά της ίδιας, αλλά και από το μοντέλο του Encoder4 που θα χρησιμοποιηθεί: ο LR75 δίνει μέχρι 800x600, ενώ ο LR77 φθάνει μέχρι 1.024x768. Στη συνέχεια, ο χρήστης μπορεί να επέμβει στις γεωμετρικές και χρωματικές ρυθμίσεις της "τηλεοθόνης", ώστε να επιτύχει το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Η συσκευή της Lifeview είναι ιδιαίτερα εύχρηστη και μπορεί να αποδειχτεί ιδιαίτερα χρήσιμη για παρουσιάσεις αλλά και ιδιωτικές προβολές. Δυστυχώς, το κόστος είναι αρκετά υψηλό: Με 44.000 δρχ. μπορεί κάποιος να αγοράσει μία αξιοπρεπή κάρτα γραφικών με TV-Out.

MP3 PLAYERS: ΚΙΝΗΤΕΣ... ΔΙΣΚΟΘΗΚΕΣ

Δεν έχουν περάσει πολλά χρόνια από την εποχή που ένα ολιγοήμερο ταξίδι προκαλούσε υστερία στο φιλόμουσο κοινό, που ήταν αναγκασμένο να στερηθεί - έστω και για ένα μικρό διάστημα - την πολύτιμη προσωπική δισκο-

θήκη του. Με την επανάσταση του MP3, η κατάσταση άλλαξε άρδην, αφού σε ένα κοινό CD-R των 650MB είναι πλέον δυνατόν να αποθηκευτούν περίπου 150 τραγούδια, ακουστικής ποιότητας συγκρίσιμης με εκείνη των συμβατικών CDs μουσικής.

Στην ελληνική αγορά κυκλοφορούν ήδη συσκευές που έχουν τη δυνατότητα να αναπαράγουν CD-R με MP3. Σε πολλές περιπτώσεις αποτελούν πραγματικό δέλεαρ για τον καταναλωτή, αφού οι τιμές τους είναι ιδιαίτερα χαμηλές. Επειδή, όμως, η χαμηλή τιμή συμβαδίζει συχνά με αμφιβόλου ποιότητας υλικά κατασκευής, ο υποψήφιος αγοραστής πρέπει να εξετάσει με ιδιαίτερη προσοχή την υποστήριξη του προϊόντος από την κατασκευάστρια εταιρεία ή την αντιπροσωπία, ώστε να μη βρεθεί προ εκπλήξεων. Εδώ θα εξετάσουμε μόνο φορητές συσκευές αναπαραγωγής MP3, είναι όμως βέβαιο ότι θα επανέλθουμε σε κάποιο επόμενο τεύχος για μία καθολική παρουσίαση.

Η πρόταση της **Philips** φέρει την ονομασία **Expanium** και είναι η μοναδική επώνυμη φορητή συσκευή αναπαραγωγής CD με MP3. Η ποιότητα κατασκευής είναι αντάξια του ονόματος της Philips, ενώ ενσωματώνει όλα τα απαραίτητα για MP3 Player χαρακτηριστικά, χωρίς όμως να προσφέρει κάτι ιδιαίτερο. Ετσι, είναι σε θέση να αναπαράγει κομμάτια με bitrate από 32 έως 320Kbps, καθώς και με μεταβλητό bitrate (VBR). Στα θετικά στοιχεία του μηχανήματος συγκαταλέγεται η δυνατότητα ανάγνωσης από επανεγγράψιμο CD. Ομως, όταν επιχειρήσαμε να εισαγάγουμε ένα mixed-mode CD (περιείχε audio tracks και MP3), το Expanium περιορίστηκε στην εκτέλεση των audio κομματιών. Το interface είναι εύχρηστο και λειτουργικό και η κατάταξη των τραγουδιών γίνεται με αλφαβητική σειρά, γεγονός που καθιστά την εύρεση ενός συγκεκριμένου κομματιού εύκολη υπόθεση, παρ' όλο που στη μικρή οθόνη της συσκευής δεν εμφανίζεται ο τίτλος του τραγουδιού. Εντούτοις, ούτε το όνομα της Philips ούτε η μεγάλη σε σχέση με τον ανταγωνισμό διάρκεια αυτόνομης λειτουργίας μπορούν να δικαιολογήσουν το κόστος του Expanium, που στοιχίζει 96.000 δρχ., δηλαδή σχεδόν τα διπλάσια από άλλα μοντέλα που κυκλοφορούν στην αγορά.

Το **NAPA DV 309** είναι μία μάλλον άκομψη εμφανισιακά συσκευή, που θυμίζει έντονα τους παλιούς "σκαραβαίους". Ωστόσο, έχει να επιδείξει αξιόλογα χαρακτηριστικά που εκπλήσσουν, δεδομένου ότι αποτελεί προϊόν μίας άγνωστης εταιρείας. Το εντυπωσιακότερο στοιχείο που ενσωματώνει, και το οποίο δεν συναντήσαμε σε άλλη συσκευή της ίδιας κατηγορίας, είναι η δυνατότητα προβολής ταινιών αποθηκευμένων σε μορφή Video CD. Η ιδιότητα αυτή, πάντως, είναι αμφίβολης χρησιμότητας για τον Ελληνα και κατ' επέκταση για τον Ευρωπαίο χρήστη, μια και το ανωτέρω format είναι περισσότερο διαδεδομένο στις χώρες της Ασίας. Το NAPA αναπαράγει κομμάτια με bitrate από 96 έως 320Kbps, ενώ δεν συναντάει απολύτως κανένα πρόβλημα κατά την ανάγνωση και εκτέλεση κάποιας ηχογράφησης σε VBR. Το προϊόν διατίθεται στην τιμή των 55.000 δρχ., η οποία κρίνεται εξαιρετικά χαμηλή.

Το **Genica MP3 Player** είναι ακόμα μία πρόταση στο χώρο των φορητών συσκευών αναπαραγωγής MP3. Είναι σε θέση να αναπαράγει κομμάτια με bitrate από 96 έως 192Kbps, καλύπτοντας ένα σαφώς μικρότερο φάσμα σε σχέση με τα δύο προαναφερθέντα μοντέλα. Ωστόσο, το γεγονός αυτό δεν θα πρέπει να προβληματίζει τον υποψήφιο αγοραστή, γιατί η κωδικοποίηση (μετατροπή σε MP3) έξω από τα όρια που καθορίζουν οι δύο αυτοί αριθμοί είναι εξαιρετικά σπάνια. Αντίθετα, η μη υποστήριξη μεταβλητού bitrate (VBR) αποτελεί μεγάλη παράλειψη των κατασκευαστών, αφού πρόκειται για μία μορφή που χρησιμοποιείται ευρέως. Στις 47.000 δρχ., το Genica αποτελεί την οικονομικότερη πρόταση της αγοράς. Αξίζει να σημειωθεί ότι στην τιμή συμπεριλαμβάνονται και δέκα άγραφα CD-Rs.



PHILIPS Expanium



GENICA MP3 Player



LENOXX

Η σύντομη παρουσίαση των φορητών MP3 players κλείνει με το **Lenoxx**. Οι δυνατότητες της συσκευής είναι τυπικές: Αναπαράγει κομμάτια που έχουν κωδικοποιηθεί με bitrate από 96 ως 192Kbps, ενώ η μορφή VBR υποστηρίζεται πλήρως. Συνολικά, πρόκειται για συμπαγή κατασκευή, που παρέχει αρκετά μεγάλη διάρκεια αυτόνομης λειτουργίας, διατίθεται, όμως, σε ανεξήγητα υψηλή τιμή. Στις 80.000 δρχ. ο υποψήφιος αγοραστής θα περίμενε πολύ περισσότερα χαρακτηριστικά.

Αυτά είναι λοιπόν ορισμένα ενδιαφέροντα περιφερειακά, που μπορεί να μην θεωρούνται απαραίτητα αλλά μπορούν να σας προσφέρουν τη χαρά του "περιττού". Πάντως έχετε και εσείς το νου σας, καθώς κάθε τόσο κυκλοφορούν νέα προϊόντα στην αγορά.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

PC

Φοβερά και τρομερά πράγματα μας καταγγέλλει αυτόν το μήνα ο αναγνώστης μας και συνάδελφος Βασίλης Σαρρηγιαννίδης από τη Βέροια. Οπως ο ίδιος υποστηρίζει στην εξαιρετικά ενδιαφέρουσα επιστολή του, η καταγγελία του πως στο κατάστημα όπου εργαζόταν διακινούνταν πειρατικά προγράμματα είχε ως αποτέλεσμα την... απόλυσή του!

ΚΑΤΑΓΓΕΛΛΕΤΕ; ΑΠΟΛΥΕΣΤΕ!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Κατά το διάστημα που υπάρχει αυτή η στήλη στο περιοδικό μας, έχουμε γίνει δέκτες αρκετών πρωτότυπων ή περίεργων παραπόνων. Ωστόσο, ποτέ δεν περιμέναμε (αν και θα έπρεπε) να συναντήσουμε περίπτωση αναγνώστη που θα μας κατήγγειλε πως έχασε τη δουλειά του, επειδή τόλμησε να διαμαρτυρηθεί για κάποια "κακώς κείμενα" που υπέπεσαν στην αντίληψή του! Τέλος πάντων, ας δούμε πρώτα μαζί τι μας έγραψε ο Βασίλης Σαρρηγιαννίδης και συνεχίζουμε αργότερα με τα δικά μας σχόλια:

"Αγαπητέ κ. Βαγγέλη Κράτσα,

Επέτρεψέ μου, ως ύστατη προσπάθεια, μέσα από τις στήλες του αξιαγάπητου περιοδικού σου, του οποίου είμαι αναγνώστης εδώ και 4 χρόνια τώρα, να σου μεταφέρω την περιπέτεια την οποία έζησα ως εργαζόμενος και ως νόμιμος χρήστης προγραμμάτων ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Είκοσι χρόνια τώρα προσπαθώ να βγάλω τίμια το ψωμί μου ως δημοσιογράφος σε τοπικές εφημερίδες της Ημαθίας με δικά μου μέσα (ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, υπολογιστή πολύ καλών προδιαγραφών, με εγκατεστημένα γνήσια προγράμματα πληρωμένα από την τσέπη μου και ακόμη οφειλόμενα στους προμηθευτές λόγω της συνεχούς αναβάθμισής τους).

Οι οικονομικές απολαβές μου δεν είναι ικανοποιητικές, οπότε πρέπει να κάνω και άλλες δουλειές, δίνοντας σ' αυτές περισσότερο χρόνο κι όχι στη δημοσιογραφία που τείνει λόγω των συνθηκών εδώ να γίνει χόμπι από κύριο επάγγελμα.

Ετσι, τον Απρίλιο του 1999 με προσέλαβε η εταιρεία ηλεκτρονικών υπολογιστών και συναφών ειδών One Way, του ομίλου Κωτσόβολος, ύστερα από συνέντευξη και κρίνοντάς με ικανό κάτω από τη συνεχή εκπαίδευσή της να ανταποκριθώ στις απαιτήσεις της ως πωλητής στο τμήμα multimedia.

Πράγματι δεν τα πήγα άσχημα κατά την προσωπική μου άποψη, εξάλλου αδιάψευστος μάρτυρας είναι οι αποδείξεις των εκατοντάδων πελατών που εξυπηρέτησα μέσα στο κατάστημα και στις οποίες αναγράφεται ο κωδικός πωλητή.

***Βάσει του εσωτερικού κανονισμού της εταιρείας δεν υπέπεσα σε κανένα παράπτωμα και καμία παράβαση, πάνω στην οποία θα μπορούσε να βασιστεί η απόλυση που μου έγινε στις 17 Ιουνίου του 2000, ημέρα Σάββατο, πέντε λεπτά πριν να αποχωρήσω από την εργασία μου.** (Σας πληροφορώ ότι αν δεν έχετε περάσει παρόμοια κατάσταση, δεν μπορείτε να φανταστείτε τι χρώμα παίρνει ξαφνικά ο κόσμος ενός 36χρονου οικογενειάρχη, όταν μάλιστα δεν του λένε το λόγο της απόλυσης και πρέπει να κάνει τη δυσάρεστη ανακοίνωση στην οικογένειά του).*

Ουσιαστικά η αιτία ήταν ο ανελέητος προσωπικός πόλεμος που δεχόμουν από τον προϊστάμενο του καταστήματος (τρελαινόταν στην κυριολεξία κάθε φορά που έμπαινε πελάτης στο κατάστημα, ζητούσε εμένα και έκανα πώληση), αφού προηγήθηκε η τραγική αποκάλυψη που έκανα στον ίδιο - χωρίς να ξέρω ότι εμπλεκόταν κι αυτός, κάτι που διαπίστωσα αργότερα - ότι δύο συνάδελφοί μας ήταν οι ίδιοι χρήστες προγραμμάτων της Microsoft από παράνομες κόπιες που είχαν στη διάθεσή τους, ενώ ταυτόχρονα μέσα στο κατάστημα με την τακτική "φέρε να κάνουμε service το μηχάνημα" τα εγκαθιστούσαν σε υπολογιστές συγγενικών και φιλικών τους προσώπων.

*Δεν ξέρω αν ποτέ ο προϊστάμενος του καταστήματος - διότι υπάρχει και κάποια ιεραρχία - προώθησε στους υπευθύνους της εταιρείας την καταγγελία που του έκανα. **Μάλλον όχι, αν κρίνω από την ικανοποίηση που σκιαγραφήθηκε στο πρόσωπό του την ώρα που αποχωρούσα απολυμένος από το κατάστημα.***

Δεν σταμάτησα εκεί. Επικοινώνησα με τη Microsoft Hellas και πιο συγκεκριμένα με τον κ. Γιώργο Νταφώτη. Του είπα το ιστορικό και αυτός για του λόγου του αληθές θέλοντας να διαπιστώσει ότι δεν αστειεύομαι με τέτοιου είδους καταγγελία, μου ζήτησε να την καταθέσω εγγράφως και υπογεγραμμένη στέλνοντάς την κατευθείαν στο νομικό τμήμα της Microsoft και πιο συγκεκριμένα στον κ. Αλκιβιάδη Ψάρα.

Υπέβαλα, λοιπόν, την καταγγελία στέλνοντας μάλιστα και φωτοτυπία της ταυτότητάς μου.

Την ακριβή καταγγελία σου τη στέλνω συνημμένα.

***Ηταν άδικος, κ. Κράτσα, ο τρόπος με τον οποίο με αντιμετώπισαν.** Εγώ 20 χρόνια ερασιτέχνης επαρχιώτης δημοσιογράφος την αδικία δεν την ευλόγησα και σε κανένα κείμενο που φέρει την υπογραφή μου και δημοσιεύεται στον τοπικό Τύπο η αδικία δεν έχει θέση.*

Ποτέ δεν περιμέναμε (αν και θα έπρεπε) να συναντήσουμε περίπτωση αναγνώστη που θα μας κατήγγειλε πως έχασε τη δουλειά του, επειδή τόλμησε να διαμαρτυρηθεί για κάποια "κακώς κείμενα" που υπέπεσαν στην αντίληψή του!



Αυτό μου έμαθαν οι γονείς μου, αυτό έμαθα 28 χρόνια στον προσκοπισμό, αυτό μαθαίνω συνέχεια στην 11χρονη κόρη μου, μ' αυτή τη λογική θα πεθάνω. Οπως ποτέ δεν διεκδίκησα εργασιακές δάφνες και τρόπαια αδικώντας άλλον εργαζόμενο. Οποιος δουλεύει πρέπει να αμείβεται.

Ξέρετε ποια ήταν η τραγική συνέχεια; Η Microsoft Hellas δεν κούνησε καθόλου το δακτυλάκι της. Ούτε καν μπήκε στον κόπο στα σημεία που της υπέδειξα, να πάει και να πιάσει επ' αυτοφώρω τους παράνομους χρήστες των προγραμμάτων της, για τα οποία αν θυμάστε είχε δείξει προσωπικό ενδιαφέρον και ο Αμερικανός Πρόεδρος Μπιλ Κλίντον στην επίσκεψή του στην Ελλάδα, θεωρώντας ότι εμείς κλέβουμε τα προγράμματα της αμερικανικής εταιρείας και τις ταινίες τους χωρίς να πληρώνουμε τα αναλογούντα πνευματικά δικαιώματα.

Και όχι μόνο αυτό. Από ενδιαφέρον όποτε τηλεφωνώ για να ενημερωθώ από τους κυρίους αυτούς για την εξέλιξη της καταγγελίας, ή δεν θα είναι στα γραφεία τους ή θα βρίσκονται σε σύσκεψη που δεν μπορεί να διακοπεί.

Τραγική ειρωνεία: Οταν έστειλα την καταγγελία μεταφρασμένη στα αγγλικά στα κεντρικά της Microsoft στην Αμερική, οι άμοιροι απαντώντας μου με e-mail μου πρότειναν ν' απευθυνθώ στο ελληνικό τμήμα.

Στα ίδια μήκη κύματος βρίσκεται και η ηγεσία της εταιρείας One Way, η οποία σε επισκέψεις στελεχών της στο κατάστημα της Βέροιας μας τόνιζε με έμφαση ότι αν υποπέσει στην αντίληψή μας, στο πλαίσιο του ανταγωνισμού, ότι άλλο κατάστημα πώλησης υπολογιστών για να δελεάσει τους πελάτες εγκαθιστά παράνομα προγράμματα της Microsoft, οφείλουμε να την ενημερώσουμε για να προβεί στις δέουσες ενέργειες.

Τώρα γιατί μπροστά σ' αυτήν την καταγγελία σιωπούν;

Τα στοιχεία που έχω στη διάθεσή μου - πού και σε ποιους υπολογιστές ακόμη και σήμερα εγκαθιστούν παράνομα προγράμματα και παιχνίδια - (μέχρι και σε φοιτητή στην Αγγλία έφθασε η χάρη τους) θα τα βγάλω όλα στη δημοσιότητα, ώστε να μάθουν όσα γράφονται στους εσωτερικούς κανονισμούς λειτουργίας της One Way να τα εφαρμόζουν.

Και δεν θα σταματήσω εδώ.

Αγαπητέ κ. Βαγγέλη Κράτσα

Το Microsoft Office 2000, το CorelDraw 9, καθώς και τα προγράμματα επεξεργασίας φωτογραφίας που χρησιμοποιώ στον υπολογιστή μου για τα δύο scanners που έχω, τα πλήρωσα από την τσέπη μου και δεν ανέχομαι να είμαι εγώ το κορόιδο κι αυτοί οι έξυπνοι. Οφείλουν και ως πελάτη τους να με σεβαστούν.

*Θα συνεχίσω να καταγγέλλω, όχι τόσο για μένα αλλά και για κάποιους άλλους εργαζόμενους μέσα στη εταιρεία που αναίτια θα απολυθούν την ώρα που κάποιοι ******* (Σ.Σ.: Διαγράφονται 11 λέξεις, ύστερα από υπόδειξη του νομικού συμβούλου του περιοδικού μας).*

Τα έζησα, τα είδα, τους τα είπα. Και θα τα λέω.

Βασίλης Σαρρηγιαννίδης
Βέροια"

Ο κ. Σαρρηγιαννίδης μας έστειλε επίσης και την έγγραφη καταγγελία που έκανε για το θέμα στο δικηγορικό γραφείο του κ. Αλκιβιάδη Ψάρα. Δημοσιεύουμε τον επίλογο από το κείμενο αυτό:

"Αξιότιμε κ. Ψάρα,

Μόλις προβείτε στις απαραίτητες ενέργειες, κάνετε τον έλεγχο που μου είπατε και εξακριβώσετε των καταγγελλομένων το ακριβές, είναι λογικό ότι αμέσως θα καταλάβουν ότι προχώρησα σε καταγγελία.

Καταλαβαίνετε επίσης σε μία μικρή κοινωνία τι αντίκτυπο θα έχει ένα τέτοιο πρωτόγνωρο γεγονός. Το θέμα δεν είναι να καλυφθώ με την ανωνυμία. Θα μαθευτεί.

Το θέμα είναι ότι ακόμη πολλοί άνθρωποι δεν έχουν καταλάβει ποια είναι τα όρια της ηθικής και εγώ θα ζημιωθώ επαγγελματικά και προσωπικά. *Αυτό λίγο με ενδιαφέρει. Κάτι θα βρω να κάνω και θα ζήσω.*

Σας παρακαλώ πολύ, όμως, αν κινδυνέψει η οικογένειά μου από οποιαδήποτε ενέργειά τους με εκδικητική μορφή να μην είστε απών."

(Τα πλήρη στοιχεία του αναγνώστη μας καθώς και ολόκληρη η έγγραφη καταγγελία του ενώπιον δικηγόρου, όπου αναφέρονται λεπτομερώς τα περιστατικά καθώς και τα ονοματεπώνυμα των εμπλεκομένων, βρίσκονται στη διάθεση του "PC Master").

Φυσικά, μόλις λάβαμε την επιστολή του κ. Σαρρηγιαννίδη, προωθήσαμε αμέσως όλο το υλικό που μας έδωσε καθώς και την ίδια την επιστολή στην One Way και τη Microsoft Hellas, παίρνοντας τις εξής απαντήσεις:

ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΠΟ MICROSOFT HELLAS:

"Κύριε Κράτσα,

Σας ευχαριστούμε για την κοινοποίηση της επιστολής του κ. Σαρρηγιαννίδη και την ευκαιρία που μας δίνετε να απαντήσουμε.

Το ενδιαφέρον της Microsoft για τα πνευματικά δικαιώματα και η προσπά-

User power

θεια που καταβάλλει για την προστασία τους είναι εξ ορισμού δεδομένα. *Στο πλαίσιο αυτό, οποιαδήποτε καταγγελία αντιμετωπίζεται με τη δέουσα σοβαρότητα και προσοχή.*

Είναι ακριβές ότι ο κ. Σαρρηγιαννίδης επικοινώνησε μαζί μου και μου ανέφερε την καταγγελία του, για την οποία τον ευχαριστώ και δημοσίως. Είναι επίσης ακριβές ότι τον παρέπεμψα στο νομικό συνεργάτη της εταιρείας μας που ήταν αρμόδιος για τα θέματα αυτά.

Για ευνόητους λόγους ποτέ δεν παρέχουμε πληροφόρηση σε κανέναν -ακόμη και στον ίδιο τον καταγγείλαντα- για τις διερευνητικές ενέργειές μας επί υποθέσεων πειρατείας, από τη στιγμή της καταγγελίας και μετά.

Το ίδιο ίσχυσε και στην περίπτωση του κ. Σαρρηγιαννίδη: Μετά την καταγγελία, ο κ. Σαρρηγιαννίδης επικοινώνησε μαζί μου, ζητώντας να ενημερωθεί, αλλά όπως προανέφερα τέτοια ενημέρωση δεν επιτρέπεται. Κατά συνέπεια, μπορώ να σας διαβεβαιώσω ότι το αυθαίρετο συμπέρασμά του ότι δεν έγινε τίποτα είναι ανακριβές.

Τις λοιπές παρατηρήσεις του κ. Σαρρηγιαννίδη περί κυρίων που δεν είναι στα γραφεία τους, περί των άμοιρων της Microsoft στην Αμερική κ.λπ. τις αποδίδω στην -κατανοητή- φόρτισή του και δεν τις σχολιάζω.

Ευχαριστώ και πάλι για την ευκαιρία να ενημερώσουμε -έστω και ακροθιγώς- τους αναγνώστες σας για την πρακτική της εταιρείας μας.

Γιώργος Νταφώτης
Manager
OEM/Small & Medium Enterprise Group"

ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ONE WAY:

"Αξιότιμε κύριε,

Σας ευχαριστούμε για την κοινοποίηση της επιστολής του κ. Σαρρηγιαννίδη. Εκμεταλλευόμενοι την ευκαιρία, θα θέλαμε να σας εκφράσουμε την εκτίμηση που τρέφει η εταιρεία μας στο περιοδικό σας για το σημαντικό έργο που επιτελεί στο χώρο της ενημέρωσης γύρω από τα θέματα της πληροφορικής και της υψηλής τεχνολογίας.

Η εταιρεία μας είναι ιδιαιτέρως ευαίσθητη σε θέματα νομιμότητας που αφορούν σε ολόκληρο το φάσμα των δραστηριοτήτων της. *Μέσα στο πλαίσιο αυτό προσπαθεί να λαβαίνει όλα τα απαραίτητα μέτρα για τη διαφύλαξη των συμφερόντων τόσο των πελατών-καταναλωτών της όσο και της ίδιας.*

Με κάθε εκτίμηση,
Γρηγόριος Ιγνατιάδης,
Διευθυντής Δικτύου καταστημάτων "

Οπως φαίνεται, η υπόθεση μάλλον θα έχει και συνέχεια. Από την πλευρά μας, σαφώς και σκοπεύουμε να την παρακολουθήσουμε στενά. Θα είμαστε σε συνεχή επαφή με τα εμπλεκόμενα μέρη προκειμένου να διαπιστώσουμε εάν η απόλυση του αναγνώστη μας ήταν όντως, όπως ο ίδιος περιγράφει, συνέπεια της καταγγελίας του, καθώς και εάν αποδόθηκαν ευθύνες και σε ποιους για τα περιστατικά που περιγράφονται στην επιστολή. Γιατί, βεβαίως, εάν φτάσαμε πράγματι στο σημείο να φεύγουν τα ήμερα και να προκόβουν τα άγρια, τότε σίγουρα έχουμε σοβαρό πρόβλημα τόσο ως κλάδος όσο και ως κοινωνία που θέλει να υπερηφανεύεται για το "κράτος δικαίου". Ωστόσο, θα αποφύγουμε να εξάγουμε από τώρα συμπεράσματα, αφού, όπως μας διαβεβαίωσε ο κ. Νταφώτης αλλά υπονοεί και ο κ. Ιγνατιάδης, υπάρχουν έρευνες για το θέμα που βρίσκονται ήδη σε εξέλιξη. Καταλαβαίνουμε, άλλωστε, πως είναι δύσκολο να υπάρξουν τα απαιτούμενα αποδεικτικά στοιχεία τη στιγμή που το delete σε ένα PC ή ακόμα και το format αποτελούν τις απλούστερες των διαδικασιών - και βέβαια πετυχαίνουν το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Ως περιοδικό έχουμε στο παρελθόν γράψει τη γνώμη μας αρκετές φορές για την πειρατεία και τη παράνομη αντιγραφή προγραμμάτων. Πρόκειται για ένα φαινόμενο πολυεπίπεδο, με προεκτάσεις που συχνά δεν μπορεί κανείς να αντιληφθεί με την πρώτη ματιά. Αντιλαμβάνεστε, λοιπόν, πως συνδυαζόμενο με κατάχρηση εξουσίας το φαινόμενο αυτό μπορεί να αποκτήσει ακόμα και τραγικές διαστάσεις. Ως πότε, άραγε, θα "οψόμεθα" και θα νίπτουμε τας χείρας μας;

Εάν φτάσαμε πράγματι στο σημείο να φεύγουν τα ήμερα και να προκόβουν τα άγρια, τότε σίγουρα έχουμε σοβαρό πρόβλημα τόσο ως κλάδος όσο και ως κοινωνία που θέλει να υπερηφανεύεται για το "κράτος δικαίου".



Θα κλείσουμε τη στήλη μας για αυτόν το μήνα με μια μικρή συμβουλή για ένα διαφορετικό θέμα: Τελευταία παρατηρείται αρκετά συχνά το φαινόμενο διάφορα περιοδικά να μοιράζουν CD-ROMs που προσφέρουν συνδέσεις στο Internet. Προσοχή, λοιπόν, φίλοι μου, γιατί άλλο είναι το "CD για δωρεάν σύνδεση στο Internet" κι άλλο το "Δωρεάν CD για σύνδεση στο Internet". Μάθετε να διαβάζετε προσεκτικά τη σειρά των λέξεων - ζούμε, δυστυχώς, σε πονηρούς καιρούς και το καλύτερο αντίδοτο απέναντι στην πονηριά είναι η εξυπνάδα. Καλλιεργήστε την και... κάποιοι θα αρχίσουν να περνούν δύσκολες μέρες!



Think like a man of action
Act like a man of thought
PC CD-ROM
THREE KINGDOMS
FATE of the DRAGON
EIDOS
THREE KINGDOMS
傲世三国
FATE of the DRAGON
PC CD-ROM
Three Kingdoms: Fate of the Dragon © Object Software Limited 2001. Published by Eidos Interactive Limited.
Three Kingdoms: Fate of the Dragon is a trademark of Eidos Interactive Limited. All rights reserved.
EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com

ΚΑΤΑΚΑΗΜΕΝΗ MICROSOFT

Δεν φταίω εγώ! Ολοι μαζί της ασχολούνται! Μέχρι και το Υπουργείο Αμύνης της Γερμανίας την απέρριψε!

Το "Der Spiegel" (ο καθρέφτης) είναι ένα από τα πλέον έγκυρα περιοδικά που κυκλοφορούν στη γερμανική γλώσσα. Οσοι ασχολείστε με το άθλημα (γιατί το να μιλήσεις γερμανικά είναι πραγματικός άθλος) και γνωρίζετε το εν λόγω περιοδικό, θα καταλάβατε πιθανότατα για ποιο πράγμα θα "ομιλήσω". Πρόκειται για εκείνο το δημοσίευμα του περιοδικού, σύμφωνα με το οποίο το Υπουργείο Εξωτερικών της Γερμανίας και ο γερμανικός στρατός απαγόρευσαν τη χρήση των προγραμμάτων της αγαπημένης μας εταιρείας, επικαλούμενοι θέματα ασφαλείας (άκου τα, Χαραλάμπη!). Το περιοδικό γράφει ότι οι αρχές ασφαλείας φοβούνται πως η Υπηρεσία Εθνικής Ασφαλείας των ΗΠΑ, η γνωστή NSA, έχει τοποθετήσει "back doors" στον πηγαίο κώδικα του λογισμικού της Microsoft, ώστε να έχει τη δυνατότητα να παρακολουθεί τους χρήστες!

Το δημοσίευμα αναφέρει ότι απαγορεύτηκε γενικά η χρήση αμερικανικού λογισμικού σε υπολογιστικά συστήματα που θεωρούνται "ευαίσθητα". Παράλληλα, το Υπουργείο Εξωτερικών ανέστειλε τα σχέδιά του να επεκταθεί η χρήση videoconferencing μεταξύ των πρεσβειών της χώρας, έπειτα από την ανακάλυψη, πάντα σύμφωνα με το "Der Spiegel", ότι για "τεχνικούς λόγους" η δορυφορική επικοινωνία διεκπεραιωνόταν από έναν σταθμό στο Denver των ΗΠΑ!

Εν ολίγοις, και αν πιστέψουμε στα γραφόμενα του περιοδικού, η Γερμανία κατηγορεί ανοικτά τις Ηνωμένες Πολιτείες για κατασκοπία! Να (μούντζα), βλάκα master, που δεν πίστευες τα λεγόμενα του Orwell περί "Μεγάλου Αδελφού"...

NO COMMENT



"Το 1983, παρουσιάζοντας στην παγκόσμια αγορά πληροφορικής τον υπολογιστή Lisa, ο Steve Jobs ανέφερε: "Είμαστε έτοιμοι να ζήσουμε με τον LISA για τα επόμενα δέκα χρόνια". Ο LISA αποσύρθηκε τρία χρόνια μετά, αφού πρώτα είχε μετονομαστεί σε Macintosh XL.

ΑΧ, Ο ΕΡΩΤΑΣ...

Είναι γνωστό ότι ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του έρωτος είναι μία μόνιμη κατάσταση αφηρημάδας που αγγίζει τα όρια του ανέκδοτου.

Τι με έπιασε και ασχολούμαι τώρα με πράγματα που δεν διαθέτουν ολοκληρωμένα κυκλώματα, πύλες AND, NOR και XOR και ικανή ποσότητα πυριτίου; Ελα ντε. Αλλωστε, σύμφωνα με γνωστό "grafiti" της Πολυτεχνειούπολης, "τα computers δεν λένε για αγάπη κουβέντα". Ομως, εξετάζοντας την περίπτωση ενός φίλου και ex-συναδέλφου (με τον οποίο έχουμε πιει και εναδυοτριατεσσεραπέντε κρασιά) δεν μπόρεσα να καταλήξω σε κανένα άλλο συμπέρασμα, παρά στο ότι ήταν αμετάκλητα χτυπημένος από τα βέλη του φτερωτού θεού. Αχ, έρως ανίκατε μάχαν (και ποιήσαντα τον άνθρωπον χάχαν - άσχετο).

Τον τελευταίο καιρό, λοιπόν, ο φίλος αυτός είχε ένα πρόβλημα στο περιβάλλον εργασίας του. Κάθε πρωί που πήγαινε στη δουλειά του έβρισκε τον υπολογιστή του ανοικτό, παρ' ότι ήταν σίγουρος ότι το προηγούμενο απόγευμα (βράδυ), προτού φύγει, είχε πατήσει Shut Down για να κλείσουν τα Windows. Και επειδή ο υπολογιστής ήταν ATX, θα έπρεπε να κλείσει κι αυτός. Την πρώτη φορά που έγινε αυτό, δεν μίλησε. Σκέφτηκε ότι ίσως δεν θυμόταν καλά και είχε ξεχάσει να κλείσει τον υπολογιστή του πριν να φύγει. Το κακό όμως συνεχίστηκε. Την επόμενη μέρα πάλι ο υπολογιστής του ανοιχτός το πρωί, το ίδιο και την επομένη και τη μεθεπομένη.

Δεν άργησε να τα "πάρει στο κρανίο". Επειδή γενικά δεν είναι οξύθυμος τύπος, δεν άρχισε να φωνάζει και να βρίζει θεούς και δαίμονες, αλλά ξεκίνησε μία συνεχή, εκνευριστική και ανυπόφορη γκρίνια: Νια, νια, νια, άντε μωρέ που πειράζετε τον υπολογιστή μου, μπουρ, μπουρ, μπουρ, παρακολουθείτε τα αρχεία μου, μπου - χου - χου, θα μου σβήσετε κάνα αρχείο που χρειάζομαι, γρι, γρι, γρι, εγώ δεν πειράζω τα μηχανήματά σας... Ξέρετε, αυτό το στυλ μουρμούρας. Με λίγα λόγια, επί σειρά ημερών είχε κάνει τα νεύρα των συναδέλφων του σμπαράλια. Και αυτοί οι καημένοι (οι οποίοι, όπως απεδείχθη, τελικά, δεν ήταν οι υπαίτιοι του κακού) είχαν φτάσει σε τέτοια όρια απόγνωσης, ώστε αποφάσισαν να ασχοληθούν με το θέμα (το οποίο, σημειωτέον, συνεχιζόταν) και να λύσουν το μυστήριο του "ανοιχτού υπολογιστή". Ενας έτερος φίλος και ex-συνάδελφος, λοιπόν, αυτο-χρίστηκε Sherlock Holmes και ανέλαβε να παρακολουθεί τον υπολογιστή του γκρινιάρη λίγο πριν και μετά την αναχώρησή του από τα γραφεία της εταιρείας.

Από το πρώτο κιόλας βράδυ παρατήρησε ότι ο γκρινιάρης πράγματι πατούσε Start/Shut Down και μετά

Enter, για να κλείσει τον υπολογιστή του, χωρίς όμως να περιμένει στην πραγματικότητα να κλείσει ο υπολογιστής. Συνεχίζοντας την παρατήρησή του για λίγη ώρα ακόμα, είδε τον υπολογιστή του γκρινιάρη να επανέρχεται "στη ζωή". Γεμάτος περιέργεια, ο μαθητευόμενος Sherlock κάθισε στον υπολογιστή και επανέλαβε τις ίδιες κινήσεις: Start/Shut Down και... Αχά! Τελικά, το μυστήριο δεν ήταν και τόσο μυστήριο after all. Στο παραθυράκι που εμφανίζεται όταν επιλέξουμε Shut Down στα Windows, ήταν προεπιλεγμένο το "Restart" και όχι το "Shut Down" όπως θα έπρεπε. Ως γνωστόν, τα Windows 98 (αντίθετα από τα Windows 95) δεν έχουν default επιλογή στο παράθυρο αυτό. "Θυμούνται" την επιλογή που έκανες την τελευταία φορά και αυτή σου προτείνουν την επόμενη φορά που θέλεις να κάνεις Shut Down τον υπολογιστή (χαζό, ε;). Σε κάποια στιγμή, λοιπόν, ο γκρινιάρης χρειάστηκε να κάνει restart τον υπολογιστή του (είτε γιατί του κόλλησε -μπα; συμβαίνουν κι αυτά;-, είτε γιατί έβαλε κάποιον καινούριο driver, είτε για οποιονδήποτε άλλο λόγο) και μετά δεν φρόντισε να αλλάξει την επιλογή του Shut Down. Ακολουθώντας μία συνήθεια χρόνων, έκανε Shut Down τον υπολογιστή του χωρίς να περιμένει να κλείσει και χωρίς να δίνει προσοχή στο επίμαχο παράθυρο που εμφανίζεται, και έφευγε. Το άλλο πρωί, βέβαια, έβρισκε τον υπολογιστή του ανοικτό...

Είναι περιττό, νομίζω, να πούμε τι γαζί έφαγε (και ακόμα τρώει) ο γκρινιάρης την επομένη το πρωί. Ερωτευμένεεε!

PAS MAL, PAS MAL

Πα μαλ, πα μαλ, όπως θα έλεγε και ο Jean Paul στον Carl. Μερικά πολύ έξυπνα ανεκδοτάκια για τις ζεστές νύχτες του καλοκαιριού.

Λίγες μέρες πριν ένας αναγνώστης μού έστειλε τη διεύθυνση (στον Web, εννοείται) για μία έκθεση "μαργαριταριών", πολλά από τα οποία είναι φοβερά έξυπνα. Το site αυτό το είχα επισκεφθεί πριν από καιρό, αλλά το είχα ξεχάσει. Η διεύθυνση, για όσους ενδιαφέρονται και διαθέτουν Internet, είναι www.margaritaria.com. Αξίζει τον κόπο να το επισκεφθείτε, πιστέψτε με. Εδώ θα σας δώσω ένα μικρό δείγμα μαργαριταριών από αυτά που φιλοξενεί το site.

- Εγώ χτυπάω τη γυναίκα μόνο με λουλούδια, αρκεί να είναι σε γλάστρα.
- Οι μοναδικές γυναίκες που ξέρουν πού είναι οι άντρες τους τα βράδια είναι οι χήρες.
- Η γιαγιά μου είναι τόσο γριά που έχει την Οδύσσεια με αφιέρωση του συγγραφέα!
- Νόμιζα πως η κίρρωση του ήπατος ήταν νομικός όρος, μέχρι που ανακάλυψα τη βότκα.
- \- Κάποιος Αραβας μου κάνει φάρσες στο κινητό μου,
  \- Και πού ξέρεις ότι είναι Αραβας;
  \- Αφού λέει στην οθόνη, ΧΑΜΗΛ. ΜΠΑΤΑΡ.
- \- Ποιος κέρδισε φέτος το φλουρί στη βασιλόπιτα;
  \- Κανένας, έτσι του χρόνου θα έχουμε Τζακ Ποτ.
- \- Γιατί καπνίζεις;
  \- Γιατί ο δρόμος μέχρι τα πνευμόνια είναι μακρύς και πρέπει να τον στρώσω με πίσσα.
  (Σ.Σ.: Καλή δικαιολογία, δεν την είχα σκεφτεί!)
- Πρόσεξε, Κώστα, που θα βγεις σ' αυτές τις καφετέριες, μη σου ρίξουν κάνα έιτζ στο ποτό.
- Το τρίγωνο που φέρει δύο γωνίες λέγεται διγώνιο.
- Οταν ο Οδυσσέας γύρισε στην Ιθάκη, βρήκε τους είκοσι ανεμιστήρες να τους δουλεύει στο φουλ.
- Οι δέκα εντολές γράφτηκαν από τον Σίνα και παραδόθηκαν στον Μωυσή στην πλάκα. Ηταν όλες πέτρινες αλλά σαφέστατες.

Φτάνουν αυτά! Οχι και να μας κατηγορήσει το margaritaria.com ότι του κλέβουμε την πελατεία!

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟ ΟΝΟΜΑ

Το διάβασα στο "Technowatch" και το βρήκα αρκετά ενδιαφέρον ώστε να το αναδημοσιεύσω. Περί Yahoo! ο λόγος.

Περιδιαβαίνοντας το αχανές Internet έπεσα επάνω στη σελίδα του Technowatch (www.technoweb.aueb.gr) που, όπως φαίνεται και από τη διεύθυνσή του, αποτελεί μέρος του Web site του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών (πρώην ΑΣΟΕΕ). Στο site αυτό, εκτός των άλλων, βρήκα ένα πολύ ενδιαφέρον κείμενο το οποίο αφορά στην προέλευση της ονομασίας του γνωστού portal "Yahoo". Ιδού, λοιπόν:

"Εκτός από τον ίδιο το Yahoo! και το όνομά του έχει μία ενδιαφέρουσα ιστορία.

Οι ιδρυτές του, Jerry Yang και David Filo, πριν να δημιουργήσουν ένα από τα πιο επιτυχημένα portals -αν όχι το πιο επιτυχημένο- ήταν συμφοιτητές στο Πανεπιστήμιο Stanford. Κάθε φορά, λοιπόν, που στο πανεπιστήμιο ξεκινούσε ένα καινούριο project, το ονόμαζαν Yet Another (YA....). Με αφορμή την παραπάνω 'παράδοση', όταν οι Jerry Yang και David Filo δημιούργησαν το Web site, επέλεξαν ένα όνομα που ήδη υπήρχε σ' ένα από τα "Ταξίδια του Γκιούλιβερ", το Swift. Εκεί οι Yahoo ήταν χωρικοί, που έμοιαζαν με ανθρώπους σε αντίθεση με τα πολιτισμένα όντα, που έμοιαζαν με άλογα.

Από αυτές τις δύο πηγές προέκυψε το όνομα του Yahoo. Το ακρωνύμιο -Yet Another Hierarchical Officious Oracle- συστάθηκε αργότερα."

Παρ' όλο, λοιπόν, που στα παιδικά μου χρόνια είχα διαβάσει τα "Ταξίδια του Γκιούλιβερ" επανειλημμένως, ποτέ δεν πήγε το μυαλό μου στους "Yahoo" ("Γιαχού" στην ελληνική μετάφραση), τα περήφανα άλογα-ιθαγενείς που συνάντησε ο Γκιούλιβερ σε ένα από τα ταξίδια του. Κάτι μάθαμε και σήμερα...

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

"Σχόλιο του προέδρου της Spinnaker Software William Bowman σχετικά με έναν από τους πιο αποτυχημένους υπολογιστές της IBM, τον IBM PCjr: "Καθόμαστε εδώ προσπαθώντας να στοιβάξουμε τους PCjr και να τους βάλουμε φωτιά. Αυτά τα άτιμα μηχανήματα δεν καίγονται. Πρέπει να είναι το μοναδικό πράγμα που έκανε σωστά η IBM - τα έκανε πυρίμαχα!"

"Δεν πιστεύουμε ότι μακροπρόθεσμα τα Windows θα αποτελέσουν το graphical user inerface για το ευρύ κοινό." Στέλεχος της Lotus Development κατά τη διάρκεια μίας παρουσίασης του Lotus 1-2-3 για το DOS.

Τη "μερίδα του λέοντος" αυτόν το μήνα στη στήλη μας καταλαμβάνουν οι διαστημικές ειδήσεις, κάτι φυσικό άλλωστε, αφού αυτές κυριάρχησαν στην επικαιρότητα τις τελευταίες εβδομάδες. Η προγραμματισμένη πτώση του Mir, οι εξελίξεις στο Διαστημικό Σταθμό και πολλά ακόμα ενδιαφέροντα νέα θα μας απασχολήσουν στη συνέχεια.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

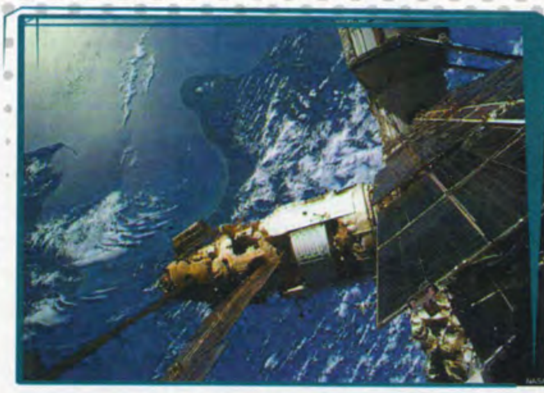
ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ MARS POLAR LANDER

Θυμάστε τον Mars Polar Lander, τον υποτιθέμενο διάδοχο του Pathfinder, που μία ωραία πρωία εξαφανίστηκε... από προσώπου Αρη, αφήνοντας σύξυλους τους υπεύθυνους της NASA; Να, λοιπόν, που τώρα μία εταιρεία, η οποία υπάγεται στο Υπουργείο Αμυνας των ΗΠΑ και είναι εξειδικευμένη στη μελέτη και ανάλυση αεροφωτογραφιών, η NIMA (National Imagery and Mapping Agency), φέρεται πως ανακάλυψε τον χαμένο από τις 3 Δεκεμβρίου 1999 Lander.

Συνήθως η NIMA ασχολείται με διαστημόπλοια που εκτελούν άκρως απόρρητες αποστολές για λογαριασμό αμερικανικών κυβερνητικών υπηρεσιών, ωστόσο συνεργάστηκε στενά με τη NASA στην περίπτωση του Mars Polar Lander σε μία συντονισμένη προσπάθεια ανεύρεσης του διαστημοπλοίου. Σύμφωνα, λοιπόν, με πληροφορίες που διέρρευσαν από αξιόπιστες πηγές, οι οποίες, ωστόσο, δεν έχουν ακόμα επίσημα επιβεβαιωθεί, η NIMA κατάφερε να εντοπίσει τον Lander ανέπαφο στην επιφάνεια του Κόκκινου Πλανήτη, μελετώντας τις φωτογραφίες που τράβηξε τον τελευταίο χρόνο ο Mars Global Surveyor. Αν αυτό αποδειχθεί αληθές, το πόρισμα της NASA, σύμφωνα με το οποίο ο Mars Polar Lander έπεσε με μεγάλη ταχύτητα και συνετρίβη στην επιφάνεια του Αρη, θα είναι μάλλον... για τα μπάζα. Είναι, βέβαια, νωρίς για να είμαστε σίγουροι, οπότε ας κρατήσουμε προς το παρόν τις επιφυλάξεις μας. Σύντομα θα ξέρουμε αν η NIMA μπορεί να διεκδικήσει επάξια τον τίτλο της "Νικολούλη του Διαστήματος"!

Μία εταιρεία, η οποία υπάγεται στο Υπουργείο Αμυνας των ΗΠΑ, φέρεται πως ανακάλυψε τον χαμένο από τις 3 Δεκεμβρίου 1999 Lander.





MIR: ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΑΝΤΙΟ...

Οπως σας είχαμε ήδη ανακοινώσει από τη στήλη, είχε φτάσει πλέον η ώρα προκειμένου ο, γερασμένος πια, ρωσικός διαστημικός σταθμός Mir να παίξει την τελευταία πράξη του βίου του: Ετσι, στις 23 Μαρτίου έλαβε, τελικά, χώρα η εδώ και καιρό προγραμματισμένη πτώση του (ελεγχόμενη, φυσικά) στο νότιο Ειρηνικό Ωκεανό.

Ευτυχώς, αυτή τη φορά δεν είχαμε... παρατράγουδα τύπου Skylab, αντίθετα όλα κύλησαν ομαλά και σύμφωνα με τον αρχικό σχεδιασμό, με συνέπεια ο Mir να αποτελεί πλέον ένα ένδοξο παρελθόν στην ιστορία των διαστημικών εξερευνήσεων της ανθρωπότητας. Οπως έγραψε χαρακτηριστικά ο αρθρογράφος του Space.com Simon Saradzhyan: "Δεκαπέντε χρόνια πολύτιμων υπηρεσιών στον άνθρωπο και το Διάστημα πνίγηκαν στο νερό".

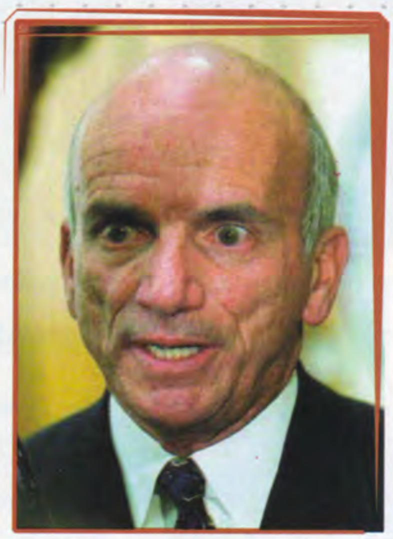
Στις 23 Μαρτίου έλαβε, τελικά, χώρα η εδώ και καιρό προγραμματισμένη πτώση του Mir (ελεγχόμενη, φυσικά) στο νότιο Ειρηνικό Ωκεανό.

Βέβαια, οι Ρώσοι μπορεί να έχασαν τον Mir, δεν έμειναν ωστόσο εκτός νυμφώνος σε ό,τι αφορά τους διαστημικούς σταθμούς: Ως γνωστόν, η συμβολή τους στον ISS είναι σημαντική και, όπως θα διαβάσετε σε άλλο σημείο της στήλης, πήραν... υπό την προστασία τους ακόμα και τον πρώτο διαστημικό τουρίστα! Ποιος είπε πως στο Διάστημα δεν ισχύει η ρήση "ο βασιλιάς πέθανε, ζήτω ο βασιλιάς";



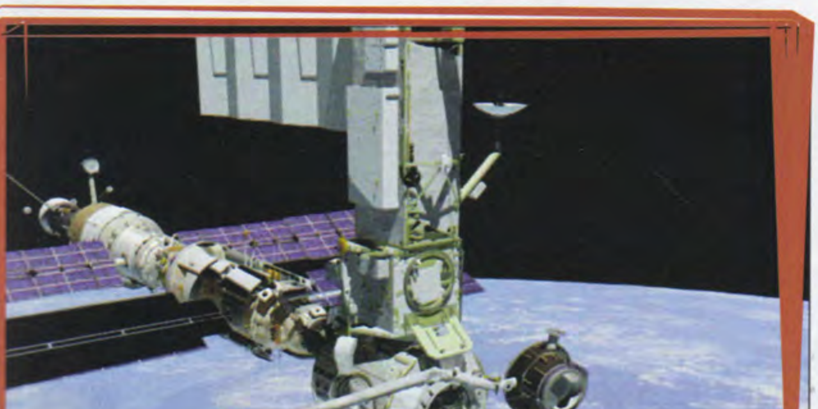
ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΟΝ ΠΡΩΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟ ΤΟΥΡΙΣΤΑ

Εχουμε ξανά αναφερθεί στον 60χρονο Dennis Tito, τον Αμερικανό πολυεκατομμυριούχο που σκοπεύει να γίνει ο πρώτος διαστημικός τουρίστας όλων των εποχών, έχοντας ήδη πληρώσει 20 εκατομμύρια δολάρια για μια θέση όχι στον... ήλιο, αλλά στον Mir. Τώρα που ο Mir αποτελεί πλέον παρελθόν, η Ρωσική Διαστημική Εταιρεία πρότεινε στον Tito να ανταλλάξει το... άκυρο πια εισιτήριό του για αυτόν με μία θέση στον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό! Αυτός δέχθηκε, συμπληρώνοντας μάλιστα και 700 ώρες εκπαίδευσης στη Ρωσία, κι όλα έδειχναν πως στις 30 Απριλίου θα πετούσε εκεί μαζί με δύο Ρώσους κοσμοναύτες, σε μία επίσκεψη διάρκειας έξι ωρών.



Η NASA, ωστόσο, έφερε αντιρρήσεις και, επικαλούμενη το φόρτο εργασίας που επικρατεί αυτή την εποχή στον ISS αλλά και τους κινδύνους που εγκυμονεί ένα τέτοιο ταξίδι για έναν μη επαγγελματία, προσπάθησε να πείσει τον Tito να μην πραγματοποιήσει το ταξίδι τουλάχιστον για έξι ακόμα μήνες, ώστε να υπάρχει επαρκής χρόνος για να εκπαιδευθεί και από τη NASA. Ο Tito αρνήθηκε, λέγοντας πως δεν μπορεί να παραμείνει για τόσο μεγάλο χρονικό διάστημα μακριά από την οικογένεια και τις δουλειές του. Επακολούθησαν τραγελαφικές καταστάσεις, καθώς οι δύο Ρώσοι κοσμοναύτες απείλησαν με αποχή από τα καθήκοντά τους αν δεν γίνει δεκτός από τη NASA ο... συνάδελφός τους, ενώ στελέχη της NASA ξεκίνησαν διαβουλεύσεις με τον Tito προσπαθώντας να βρουν μία συμβιβαστική λύση. Για να δούμε, ο πρώτος διαστημικός τουρίστας θα βρει, τελικά, το δρόμο του ή το Διάστημα θα συνεχίσει να παραμένει... αφιλόξενο για ερασιτέχνες;

Η NASA προσπάθησε να πείσει τον Tito να μην πραγματοποιήσει το ταξίδι τουλάχιστον για έξι ακόμα μήνες, ώστε να υπάρχει επαρκής χρόνος για να εκπαιδευθεί.





ΚΑΤΑΡΡΕΕΙ ΤΟ MACHU PICCHU;

Η περίφημη προ-Κολομβιανή πόλη των Ανδεων και ένα από τα "διαμάντια" της αυτοκρατορίας των Ινκα, το περίφημο Machu Picchu στο Περού, φαίνεται πως βρίσκεται σε κίνδυνο, σύμφωνα με μελέτη Ιαπώνων επιστημόνων που δημοσιεύθηκε πρόσφατα στο διεθνούς φήμης περιοδικό "New Scientist". Συγκεκριμένα, οι Ιάπωνες επιστήμονες υπό τον καθηγητή Kyoji Sassa του Πανεπιστημίου του Kyoto, υποστηρίζουν στη μελέτη τους πως το Machu Picchu, που βρίσκεται σε υψόμετρο 2.550 μέτρων, κινδυνεύει άμεσα με κατάρρευση, αφού μετατοπίζεται προς τα κάτω περίπου ένα εκατοστό κάθε μήνα!

Το Machu Picchu κινδυνεύει άμεσα με κατάρρευση, αφού μετατοπίζεται προς τα κάτω περίπου ένα εκατοστό κάθε μήνα!

Η περιοχή στην οποία βρίσκεται το Machu Picchu διαθέτει μάλιστα αξιοσημείωτη σεισμική δραστηριότητα, έχοντας ήδη δώσει δύο ισχυρούς σεισμούς το 1950 και το 1986, ενώ κατολισθήσεις έχουν ήδη προκαλέσει ζημιές σε ορισμένα κτίσματα της αρχαίας πόλης, επιτείνοντας την ανησυχία. Πάντως, οι τοπικοί φορείς καθησυχάζουν τον κόσμο, υποστηρίζοντας πως δεν υπάρχει λόγος πανικού, αφού το Machu Picchu απέδειξε, αντέχοντας στην κόντρα του με τις δυνάμεις της φύσης για 500 χρόνια, πως δεν τα βάζει εύκολα κάτω. Λέτε να δούμε και στο Machu Picchu... σκαλωσιές όμοιες με αυτές της Ακρόπολης;

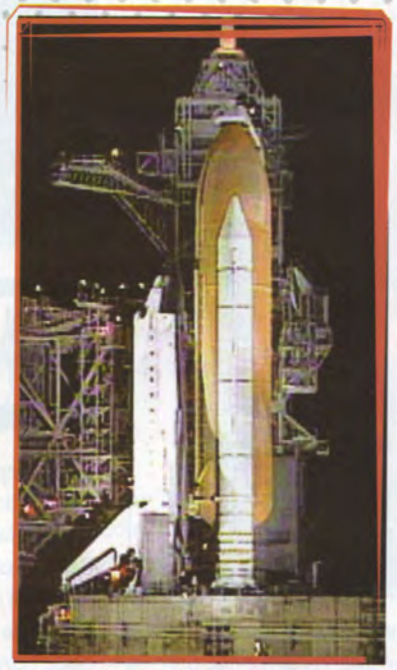


Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗΣ

Η 21η Μαρτίου ήταν μία σημαντική ημέρα για το πρώτο πλήρωμα του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού (ISS), αφού... πάτησε ξανά τα πόδια του στη Γη! Το διαστημικό λεωφορείο Discovery προσγειώθηκε με ασφάλεια στο Kennedy Space Center και μαζί του επέστρεψαν οι τρεις αστροναύτες που παρέμειναν για 141 ολόκληρες ημέρες στο Διάστημα, εξυπηρετώντας τις ανάγκες του ISS.

Η πτήση STS-102 είχε ολοκληρωθεί, αφού προηγουμένως έβαλε το... λιθαράκι της στο τεράστιο έργο της κατασκευής και συντήρησης του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού.

Η προσγείωση ήταν νυχτερινή (μόλις η 17η στην ιστορία των διαστημικών λεωφορείων) και σηματοδότησε το πέρας μιας επιτυχημένης αποστολής, κατά τη διάρκεια της οποίας έγινε η προγραμματισμένη "αλλαγή βάρδιας" στο Διεθνή Διαστημικό Σταθμό, ενώ ξεφορτώθηκαν σε αυτόν περίπου 5 τόνοι διάφορων υλικών ανεφοδιασμού. Το Discovery έπαιξε μάλιστα και το ρόλο του... σκουπιδιάρικου, αφού μετέφερε πίσω στη Γη περίπου 1 τόνο άχρηστων πια υλικών που είχαν συσσωρευθεί στον ISS.



Το διαστημικό λεωφορείο Discovery προσγειώθηκε με ασφάλεια στο Kennedy Space Center και μαζί του επέστρεψαν οι τρεις αστροναύτες που παρέμειναν για 141 ολόκληρες ημέρες στο Διάστημα.

Αξιομνημόνευτα προβλήματα δεν υπήρξαν κατά τη διάρκεια της παραμονής των τριών αστροναυτών στον ISS, κάτι που σίγουρα αποτελεί ένα αισιόδοξο μήνυμα για τη συνέχεια. Μην ξεχνάμε, άλλωστε, πως ο διάδοχος του Mir είναι πια μόνος στο Διάστημα και οι ευθύνες οπωσδήποτε αυξάνονται...





ΛΙΜΝΗ Ή... ΛΙΜΝΟΥΛΑ;

Πρόσφατα σας γράφαμε από αυτήν εδώ τη στήλη για τα τεράστια προβλήματα που αντιμετωπίζει η ζούγκλα του Αμαζονίου από τις μελλοντικές παρεμβάσεις που σχεδιάζει η κυβέρνηση της Βραζιλίας. Ενα άλλο σημαντικό οικοσύστημα του πλανήτη βρίσκεται επίσης σε κίνδυνο, η λίμνη Τσαντ στην Κεντρική Αφρική. Η λίμνη αυτή, μία από τις μεγαλύτερες σε ολόκληρο τον κόσμο, συρρικνώνεται συνεχώς, εξαιτίας τόσο του τοπικού ξηρού κλίματος που επικρατεί τα τελευταία χρόνια στην περιοχή όσο και των ανθρώπινων αναγκών για νερό που καθημερινά αυξάνονται. Οπως δείχνουν φωτογραφίες από δορυφόρους της NASA, το 1963 η υδάτινη επιφάνεια της λίμνης έφτανε σε έκταση τα 25.000 τετραγωνικά χιλιόμετρα, ενώ σήμερα βρίσκεται μόλις στα 1.350 τετραγωνικά χιλιόμετρα!

Το 1963 η υδάτινη επιφάνεια της λίμνης Τσαντ έφτανε σε έκταση τα 25.000 τετραγωνικά χιλιόμετρα, ενώ σήμερα βρίσκεται μόλις στα 1.350 τετραγωνικά χιλιόμετρα!

Το πρόβλημα που δημιουργείται από τη διαρκή άντληση νερού από τη λίμνη οξύνεται αν σκεφτεί κανείς πως τη λίμνη Τσαντ μοιράζονται τέσσερις αφρικανικές χώρες, ενώ η συνεχής αύξηση του πληθυσμού, από τη μία μεριά, και η διατήρηση του θερμού και ξηρού κλίματος, από την άλλη, δεν αφήνουν περιθώρια για την εξεύρεση μιας βιώσιμης και μακροπρόθεσμης λύσης. Δυσοίωνο λοιπόν το μέλλον για τη λίμνη Τσαντ που, όπως δείχνουν τα πράγματα, μάλλον... λιμνούλα θα καταντήσει!



Η ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΤΟΥ... ΑΡΗ

Μετά την περίφημη "Οδύσσεια του Διαστήματος" του Arthur Clarke, μία άλλη Οδύσσεια, πραγματική και όχι fiction αυτή τη φορά, βρίσκεται στα σκαριά από τη NASA: Πρόκειται για το διαστημόπλοιο Mars Odyssey, που σηματοδοτεί την επιστροφή του ανθρώπου στην εξερεύνηση του Κόκκινου Πλανήτη και το οποίο πρόκειται να εκτοξευθεί σε λίγες μόνο ημέρες, συγκεκριμένα στις 7 Απριλίου. Η νέα αποστολή θα ψάξει για ίχνη νερού κοντά στην επιφάνεια του Αρη, καθώς και για σημάδια ηφαιστειακής δραστηριότητας. Αν τα αποτελέσματα είναι θετικά, οι επιστήμονες θα έχουν στα χέρια τους νέα ισχυρά επιχειρήματα για να στηρίξουν τις θεωρίες για ύπαρξη μορφών ζωής στον

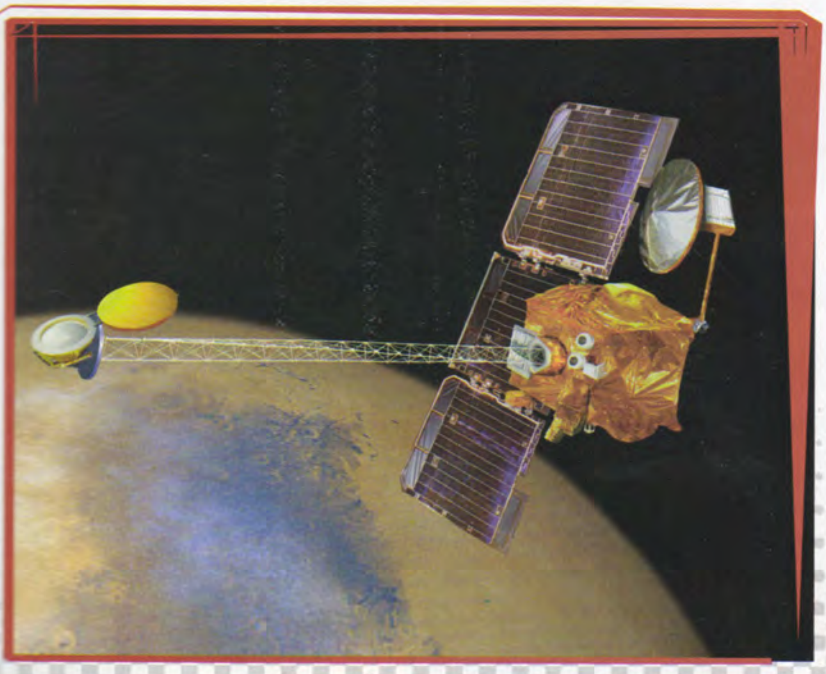


Το διαστημόπλοιο Mars Odyssey σηματοδοτεί την επιστροφή του ανθρώπου στην εξερεύνηση του Κόκκινου Πλανήτη και πρόκειται να εκτοξευθεί στις 7 Απριλίου.

Αρη, έστω και στο παρελθόν.

Το Mars Odyssey προβλέπεται να μπει σε τροχιά γύρω από τον Αρη στις 24 Οκτωβρίου 2001, ενώ δεν διαθέτει όχημα προσεδάφισης (Lander).

Αν όλα πάνε καλά αυτή τη φορά και δεν παρουσιαστούν παρατράγουδα ούτε στις αποστολές που έπονται με προορισμό τον Κόκκινο Πλανήτη, οι αρμόδιοι της NASA πιστεύουν πως το 2011 θα είναι σε θέση να εκτοξεύσουν το πρώτο διαστημόπλοιο που θα φέρει πίσω στη Γη δείγματα από το έδαφος του Αρη. Περισσότερα για το Mars Odyssey θα έχουμε όμως τον επόμενο μήνα, όταν θα υπάρχουν διαθέσιμα και τα πρώτα reports του. Ελπίζουμε, πάντως, η πορεία του να μη συναντήσει εμπόδια και η... Οδύσσειά του να μην περιλαμβάνει ούτε Σκύλα ούτε Χάρυβδη!





ΑΣΠΡΑ... ΛΙΟΝΤΑΡΑΚΙΑ!

Δύο σπάνια άσπρα λιονταράκια γεννήθηκαν πριν από μερικές μόνο ημέρες στη Νότια Αφρική, και συγκεκριμένα σε ένα πάρκο λιονταριών που βρίσκεται κοντά στο Γιοχάνεσμπουργκ. Οπως δήλωσε χαρακτηριστικά ο διευθυντής του πάρκου Ian Melass, αυτή τη στιγμή δεν υπάρχει ακριβής καταγραφή του αριθμού των λευκών λιονταριών σε ολόκληρο τον κόσμο, αλλά ο αριθμός

Αυτή τη στιγμή δεν υπάρχει ακριβής καταγραφή του αριθμού των λευκών λιονταριών σε ολόκληρο τον κόσμο, αλλά ο αριθμός τους υπολογίζεται ανάμεσα σε 30 και 100.

τους υπολογίζεται ανάμεσα σε 30 και 100. Η αξία των λιονταριών αυτών σε περίπτωση που πωληθούν π.χ. σε ένα ζωολογικό κήπο, εκτιμάται γύρω στα 40 χιλιάδες δολάρια.

Το πάρκο λιονταριών του Melass φιλοξενεί αυτή τη στιγμή 70 λιοντάρια και, κατά πάσα πιθανότητα, το ένα από τα δύο νεογέννητα θα παραμείνει εκεί, ενώ το άλλο θα δοθεί στο ζωολογικό κήπο του Γιοχάνεσμπουργκ. Δυστυχώς, τα δύο αδελφάκια δεν θα έχουν την τύχη να παίξουν μαζί, αφού είναι καταδικασμένα να πληρώσουν το τίμημα της σπανιότητας και της αξίας τους...

PC



e-bazaar
ώρα: 17:38
20/2/2001
πωλητές
προτάσεις
προσφορές
κατάλογος
αγγελία ζήτησης
όνομα
τιμή εκκίνησης
τρέχουσα τιμή
DeskTop Th...
128 Ram...
3D Studio...
nokia 3310...
MINOLTA 70...
CD Rom 48x...
ERICSSON R...
HOT δημοπρασίες
προσφορές
κατηγορίες
Όλες οι κατηγορίες (10)
Υπολογιστές (0)
Περιφερειακά (0)
Παιχνίδια (0)
Κινητά Τηλέφωνα (0)
Εφαρμογές (0)
αναζήτηση με Id
δημοπρασίες και αγγελίες
ανοίγουν σήμερα
τιμή (Δρχ.)
Celeron 800 Mhz ...
όλες οι δημοπρασίες που ανοίγουν σήμερα...
Γωνία Χρηστών
Χρήση cookie
Username:
Password:
αλλαγή στοιχείων

PENTIUM 4

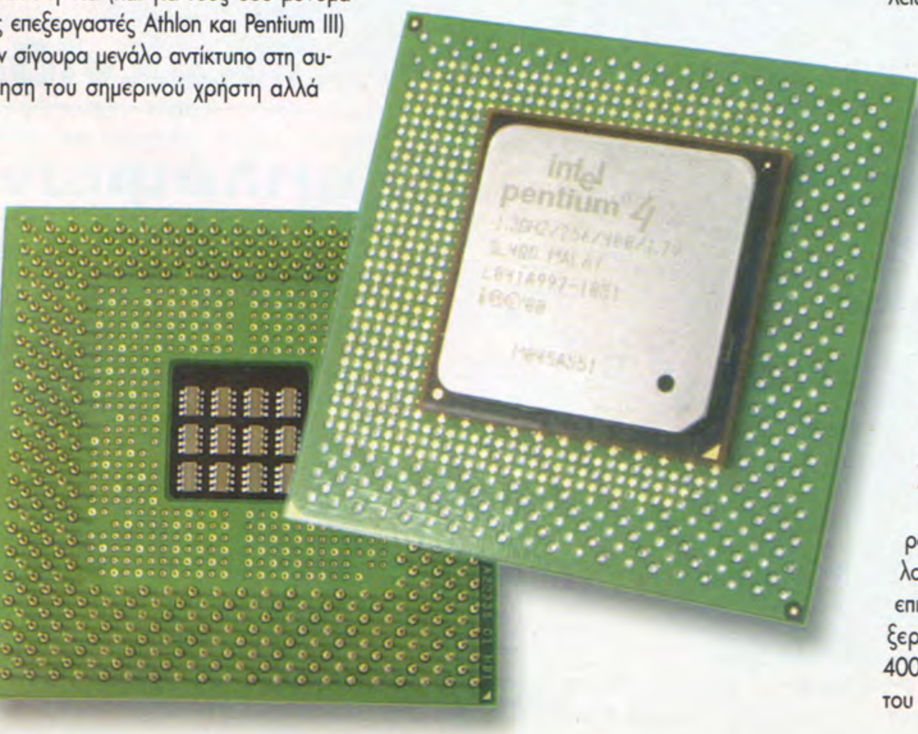
Η νέα σειρά επεξεργαστών της Intel

Ο νέος επεξεργαστής της Intel, που σε άμεσο χρονικό διάστημα θα αντικαταστήσει τον Pentium III, έχει μοναδικό σκοπό να κατακτήσει το κομμάτι της αγοράς που του αντιστοιχεί από τον "άρπαγα" Athlon της AMD.

του Γιώργου Ιωσηφίδη
geios@compupress.gr

Η συγκεκριμένη χρονική περίοδος αποτελεί για τη μεγάλη εταιρεία τη δυσκολότερη από άποψη ανταγωνισμού περίοδο της ιστορίας της. Η συνδυασμένη επίθεση που έχει δεχτεί από την AMD (σε επίπεδο επεξεργαστών και chipsets) και από τη Via (σε επίπεδο chipsets υποστήριξης) δεν έχει προηγούμενο. Δυστυχώς, για την Intel οι δύο εταιρείες δεν είναι απόλυτα υπεύθυνες για τη θέση στην οποία έχει βρεθεί. Οι εκπληκτικοί επεξεργαστές της AMD και τα εξαιρετικά chipsets υποστήριξης που κατασκεύασε η Via (και για τους δύο μονομάχους επεξεργαστές Athlon και Pentium III) είχαν σίγουρα μεγάλο αντίκτυπο στη συνείδηση του σημερινού χρήστη αλλά και στον ειδικό Τύπο. Μεγαλύτερο, όμως, αντίκτυπο είχαν κάποιες στρατηγικές κινήσεις της Intel, αλλά και κάποιες άστοχες ενέργειες που της κόστισαν σε οικονομικό επίπεδο και πλήγωσαν το prestige της που μέχρι πρότινος έμοιαζε ανέπαφο. Τα προβλήματα άρχισαν από την ανακοίνωση του υπερτιμημένου chipset i820 (Camino) που κατασκεύασε για να υποστηρίξει τον τότε νέο επεξεργαστή της Pentium III. Το chipset δεν δικαίωσε τις προσδοκίες των χρηστών και του ειδικού Τύπου, αφού οι επιδόσεις του όταν συνδυάζονταν με τη φθηνή μνήμη SDRAM ήταν απελπιστικά χαμηλότερες του αναμενόμενου. Οταν, βέβαια, συνδυάζονταν με μνήμη τεχνολογίας Rambus οι επιδόσεις του εκτοξεύονταν στα ύψη (ανταγωνιζόταν το 440BX της ίδιας κατασκευάστριας - τι ειρωνεία, αν σκεφτεί κανείς ότι ένα σύγχρονο chipset δεν μπορούσε να ξεπεράσει σε επιδόσεις ένα chipset που κατασκεύασε η Intel πριν από δυόμισι σχεδόν χρόνια). Επιπλέον, διάφορα προβλήματα που προέκυψαν με το μεταφραστή της μνήμης MTH (Memory Translation Hub) ανάγκασαν την εταιρεία να ανακαλέσει χιλιάδες mainboards και να τα αντικαταστήσει με νέα δωρίζοντας μάλιστα στους ταλαιπωρημένους από τη διαδικασία χρήστες ένα ή δύο modules RIMMs, κοστίζοντας συνολικά στην εταιρεία αρκετά εκατομμύρια δολάρια. Σημαντικό αντίκτυπο στη φήμη της εταιρείας έπαιξε και η ανάκληση σχεδόν όλων των επεξεργαστών Pentium III 1,13 GHz, επειδή υπερθερμαίνονταν κοστίζοντας κάποιες φορές στην απόδοσή τους ή συχνότερα την ίδια τη "ζωή" τους. Φυσικά, μία εταιρεία της δυναμικής της Intel δεν επηρεάζεται εύκολα από ατυχίες ή άστοχες επιλογές. Η Intel αποτελεί έναν οικονομικό κολοσσό της σύγχρονης πληροφορικής, διαθέτει σχεδόν ανεξάντλητους οικονομικούς πόρους, τεράστια δυναμική στην παραγωγή τεχνολογικών καινοτομιών και εφάμιλλη δυναμική σε παραγωγική ικανότητα.

Ανασυντάσσοντας, λοιπόν, τα σχέδιά της αποφάσισε να επιτεθεί κατά μέτωπο παρουσιάζοντας έναν νέο επεξεργαστή που δεν αποτελεί εξέλιξη παλαιότερων σχεδίων, αλλά μία τελείως νέα κατασκευή που ενσωματώνει καινοτόμους τεχνολογίες και χαρακτηριστικά. Μοναδικό χαρακτηριστικό του επεξεργαστή που συνδέει τη νέα τεχνολογία του με το παρελθόν είναι το όνομά του, αφού η Intel ήθελε να τονίσει ότι το νέο δημιούργημά της έχει όλες τις δυνατότητες και τα χαρακτηριστικά για να συνεχίσει την εξαιρετικά πετυχημένη δυναστεία των Pentium. Ετσι ο επεξεργαστής με το κωδικό όνομα Willamette βαφτίστηκε τελικά Pentium 4 - άλλωστε η εμπορική επιτυχία του ονόματος είναι αδιαμφισβήτητη.



ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Ο νέος Pentium 4 διαθέτει πολλά νέα χαρακτηριστικά που θα παίξουν σημαντικό ρόλο στην απόδοσή του αλλά και την εμπορική επιτυχία του. Ο δίαυλος επικοινωνίας του επεξεργαστή με το mainboard αγγίζει πια τα 400MHz (σχεδόν τριπλάσιος του προκάτοχού του και σχεδόν διπλάσιος του διαύλου επικοι-

νωνίας του Athlon της AMD). Με ταχύτητα διαύλου μεταξύ του επεξεργαστή και του memory controller να αγγίζει το εξωπραγματικό νούμερο των 3,2GB το δευτερόλεπτο (η υψηλότερη τιμή για memory bandwidth που υπάρχει σήμερα) ο νέος Pentium δείχνει έτοιμος να προσφέρει συναρπαστικές συγκινήσεις στους κατόχους του. Ο επεξεργαστής είναι αρχιτεκτονικής 32bit που από ό,τι φαίνεται θα συνεχίσει να εξελίσσεται μέχρι να φθάσει τα όριά της, ενώ αποτελεί το πρώτο δείγμα της νέας "μικροαρχιτεκτονικής" που θα ακολουθήσει η Intel στο μέλλον μετά την πρώτη παρουσίαση του Pentium Pro το 1995, που αποτέλεσε τον πρώτο αντιπρόσωπο της αρχιτεκτονικής P6, ενώ εξελιγμένες μορφές της έφεραν οι Pentium II, III, Coppermine, Clean I, II και Xeon. Μετά την απόσυρση των Pentium III 1,13GHz (λόγω υπερθέρμανσης στην υψηλή αυτή συχνότητα που έτρεχε) η αρχιτεκτονική P6 έδειξε την ηλικία της σχεδίασής της και ανάγκασε την Intel να αλλάξει τα σχέδιά της και να παρουσιάσει νωρίτερα από όσο θα επιθυμούσε η ίδια την υιοθέτηση μιας νέας μικροαρχιτεκτονικής που θα παρείχε τις δυνατότητες στο νέο δημιούργημά της να ανταγωνιστεί τον Athlon της AMD. Ο Pentium 4 κατασκευάζεται με μέθοδο οπτικής λιθογραφίας 0,18 micron -όπως όλοι οι σύγχρονοι επεξεργαστές- με προοπτικές να κατασκευάζεται με μέθοδο των 0,13 micron στο άμεσο μέλλον, καθώς οι απαιτήσεις για ολοένα υψηλότερες συχνότητες λειτουργίας αυξάνονται λόγω του σκληρού ανταγωνισμού που υπάρχει με τον εκπληκτικό Athlon της AMD. Ο επεξεργαστής είναι μορφής FC-PGA και διαθέτει 423 ακίδες στη μία πλευρά του (με προοπτικές να αυξηθούν σε 479 στο μέλλον για λόγους τροφοδοσίας εξαιτίας των υψηλών συχνοτήτων), ενώ οι εκδόσεις στις οποίες μπορεί ο χρήστης να τον αποκτήσει είναι στις συχνότητες του 1,4GHz, του 1,5GHz και η πιο πρόσφατη έκδοση με συχνότητα λειτουργίας 1,3GHz.

Ο Pentium 4 ενσωματώνει τις νέες εντολές SSE 2 που αποτελούν εξέλιξη των εντολών SSE [οι εντολές MMX αποτέλεσαν την αρχή και ακολουθήθηκαν από τις KNI (SSE) στον Katmai και μία εξελιγμένη μορφή των SSE στον Coppermine και τον Celeron II] που αποτελούν εξέλιξη των εντολών SSE με την προσθήκη 144 νέων εντολών που προσδίδουν στον επεξεργαστή αυξημένες δυνατότητες επεξεργασίας απαιτητικών εφαρμογών (επεξεργασία βίντεο, φωτοσκιάσεις κ.ά.), αλλά και multimedia εφαρμογών (επεξεργασία ψηφιακής φωτογραφίας, επεξεργασία πολύπλοκων ψηφιακών εφέ κ.ά.) ενώ παράλληλα μπορούν να προσφέρουν δυνατότητες υπολογισμού κινητής υποδιαστολής με διπλή ακρίβεια (double precision) και εκτέλεσης εντολών με χρήση καταχωρητών εύρους 128 bit.



Η μνήμη Rambus αποτελεί την προστατευομένη της Intel μέχρι στιγμής. Τι θα γίνει στο μέλλον, όμως;

ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΕΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ

Ο νέος Pentium 4 περιέχει στο εσωτερικό του 42 εκατομμύρια transistors, διατηρεί την ίδια pipelined αρχιτεκτονική της P6 αλλά έχει και αρκετές διαφορές. Ετσι η νέα αρχιτεκτονική Hyper Pipelined χωρίζεται σε περισσότερα στάδια (είκοσι) και είναι χωρισμένη σε δύο επιμέρους τμήματα, ώστε τα δεδομένα να αποθηκεύονται και να επεξεργάζονται με πολύ πιο γρήγορους ρυθμούς (front end pipeline και out of order execution unit). Διαθέτει μία νέα εξελιγμένη μονάδα κινητής υποδιαστολής (floating point unit) που μπορεί να επιταχύνει βίντεο, τρισδιάστατα γραφικά και πολύπλοκες multimedia εφαρμογές, ενώ η μονάδα εκτέλεσης υπολογισμών ακέραιων αριθμών (integer LA) είναι επίσης βελτιωμένη σε σχέση με το παρελθόν, αφού χρονίζεται σε διπλάσια συχνότητα από εκείνη του επεξεργαστή με αποτέλεσμα την ταχύτερη επεξεργασία και τον υπολογισμό διάφορων εντολών. Πέρα από τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά ο νέος επεξεργαστής της Intel ενσωματώνει τη νέα τεχνολογία Intel Netburst Hyper Pipelined και διάφορες τεχνολογικές καινοτομίες, όπως τις Rapid Execution Engine, Execution Trace cache, Advanced Transfer cache, Advanced Dynamic Execution, Enhanced Floating Point/Multimedia, ενώ ενσωματώνει τις εντολές Streaming SIMD Extensions 2, που αποτελούν εξελιγμένη μορφή των εντολών που διέθετε ο Pentium III Coppermine. Με τη νέα τεχνολογία που ενσωματώνει ο Pentium 4, Intel Netburst, ο επεξεργαστής μπορεί να διαλέγει και να καταχωρίζει διάφορες εντολές και δεδομένα με τέτοιο τρόπο ώστε να εκτελούνται γρηγορότερα, αφού διαθέτει τρεις φορές ευρύτερη από τον Pentium III δυνατότητα πρόβλεψης κλάδων και μετονομασίας καταχωρητών με αποτέλεσμα τη συνολική βελτίωση της απόδοσης του επεξεργαστή. Ο επεξεργαστής διαθέτει L2 cache μεγέθους 256KB που ονομάζεται Advanced transfer cache, είναι 8-way associative αλλά χρησιμοποιεί 128bit cache-lines οι οποίες είναι χωρισμένες σε δύο 64άμπιτα τμήματα. Η σύνδεση της cache με τον πυρήνα είναι 256bit

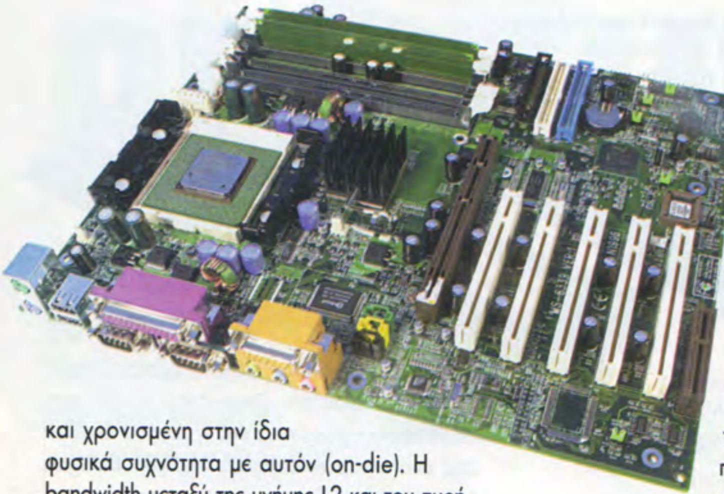
PENTIUM 4

ΥΠΕΡ
- Ταχύτητα διαύλου
- Memory Bandwidth

ΚΑΤΑ
- Τιμή μνήμης Rambus
- Τιμή των mainboards που ολοκληρώνουν το chipset i850.



Η ψύκτρα που χρησιμοποιεί ο Pentium 4 είναι σημαντικά μεγαλύτερη αυτής του προκατόχου του, Pentium III.



Μία υλοποίηση της MSI που υποστηρίζει το νέο επεξεργαστή της Intel.

και χρονισμένη στην ίδια φυσικά συχνότητα με αυτόν (on-die). Η bandwidth μεταξύ της μνήμης L2 και του πυρήνα του επεξεργαστή αγγίζει τα 48GB το δευτερόλεπτο, τιμή ιδιαίτερα ικανοποιητική, αν όχι η υψηλότερη που υπάρχει σήμερα. Η μικρότερη σε μέγεθος L1 cache είναι 4- way associative, χρησιμοποιεί 64άμπιτες cache-lines και ονομάζεται execution trace cache και φροντίζει για την αποθήκευση μικροεντολών και για την όσο το δυνατόν μικρότερη καθυστέρηση στις τεχνικές πρόβλεψης κλάδων, ενώ αξιοποιεί στο μέγιστο τις μονάδες εκτέλεσης εντολών αποφεύγοντας τις όποιες καθυστερήσεις που εισάγονται κατά την εκτέλεση εντολών εκτός σειράς. Η αρχιτεκτονική Dual Port, επίσης, επιτρέπει one load και one store λειτουργίες για κάθε κύκλο ρολογιού. Η εξωτερική εμφάνισή του δεν θυμίζει σε πολλά τον προκάτοχό του, αφού με επιφάνεια 217mm είναι παραπάνω από διπλάσιος, διαθέτει 423 ακίδες για τη σύνδεσή του με το socket του mainboard ενώ ο εύθραυστος πυρήνας του είναι καλυμμένος από μία λεπτή μεταλλική επιφάνεια όπου αναγράφονται τα στοιχεία της ταυτότητας για να ελαχιστοποιηθούν οι πιθανότητες ατυχήματος κατά την επαφή με την ψύκτρα (σε πολλές περιπτώσεις κατά την τοποθέτηση της ψύκτρας ράγιζαν οι γωνίες του "πορσελάνινου" τμήματος που κάλυπτε τον πυρήνα των Pentium III και Celeron).

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΟ CHIPSET ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ

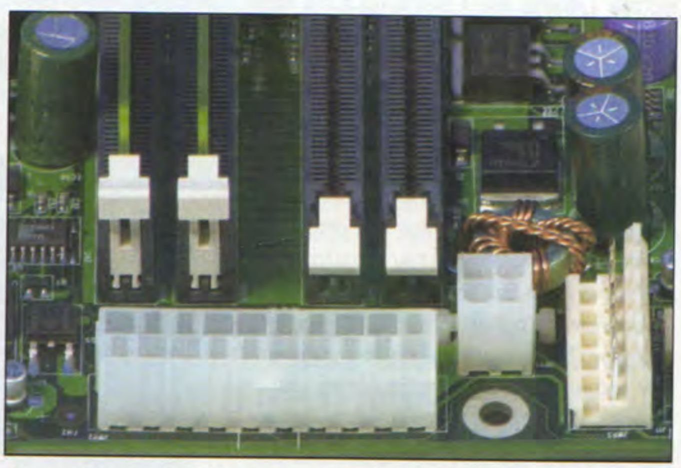
Ενας επεξεργαστής όπως ο Pentium 4 -ο οποίος αποτελεί τη σανίδα σωτηρίας για το prestige της μεγάλης εταιρείας- θα έπρεπε να συνοδεύεται από ένα chipset που θα αναδείκνυε τις περγαμηνές του, οι οποίες είναι ιδιαίτερα αξιοπρόσεκτες και μοναδικές. Γνωρίζοντας η Intel τη σπουδαιότητα του ρόλου του chipset που θα τον υποστήριζε, κατασκεύασε το i850 (κωδική ονομασία Tehama), με το οποίο στην αρχή αντιμετώπισε αρκετά προβλήματα που καθυστέρησαν την παρουσίαση του νέου επεξεργαστή της, αλλά τελικά ξεπεράστηκαν με τον καλύτερο τρόπο αποφεύγοντας τις περιπέτειες που μπορεί να την έφερναν για ακόμη μία φορά σε δύσκολη θέση. Η Intel, παρά τα στραβοπατήματα της ατυχούς, κατά τα φαινόμενα, επιλογής της να χρησιμοποιήσει την τεχνολογία Rambus σε προηγούμενα chipsets υποστήριξης, αποφάσισε να παραμείνει σταθερή και αμετακίνητη στις απόψεις της για τη συγκεκριμένη τεχνολογία μνήμης, κι έτσι το νέο chipset υποστήριξης i850 θα συνεργάζεται επίσης με την τεχνολογία της εταιρείας Rambus Technologies. Το chipset υποστήριξης είναι κατασκευασμένο με τεχνολογία 0,18 μικρών και στις διάφορες υλοποιήσεις mainboards που το ολοκληρώνουν είναι καλυμμένο από μία τεράστια (σε σύγκριση με παλαιότερα chipsets) ψύκτρα για τη σωστή απαγωγή της θερμότητας που παράγεται. Το chipset υποστηρίζει μέχρι 2GB μνήμης Rambus, ενώ υποστηρίζει το σύγχρονο πρωτόκολλο επικοινωνίας των σκληρών δίσκων Ultra ATA 100. Τα mainboards που ολοκληρώνουν το νέο chipset της Intel δεν τροφοδοτούνται με ρεύμα από τροφοδοτικά των γνωστών συνηθισμένων προδιαγραφών ATX, αφού τα mainboards εκτός από τον κλασικό connector διαθέτουν ακόμη ένα επιπλέον μικρότερου μεγέθους και 12V που ικανοποιεί τις νέες προδιαγραφές ATX.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Ο νέος επεξεργαστής της Intel έχει τις δυνατότητες να συνεχίσει την επιτυχημένη πορεία των προκατόχων του, αλλά σε αντίθεση με το παρελθόν ο ανταγωνισμός που έχει να αντιμετωπίσει δεν είναι διόλου ευκαταφρόνητος. Αξιο αναφοράς πάντως είναι ότι οι επεξεργαστές της AMD αποκτούν συνεχώς μεγαλύτερο κομμάτι της αγοραστικής πίτας, ενώ οι νέοι Athlon που θα χρησιμοποιούν δίαυλο επικοινωνίας 266MHz έκαναν ήδη την εμφάνισή τους, ενώ το νέο chipset υποστήριξής τους AMD 760 συνεργάζεται εξαιρετικά με τη νέα μνήμη τεχνολογίας DDR. Ο νέος επεξεργαστής της Intel προσφέρεται από τη μεγάλη εταιρεία μαζί με δύο modules μνήμης Rambus (64MB το καθένα) στην ίδια συσκευασία και κοστίζει 170.000 δρχ. + ΦΠΑ, ενώ τον επεξεργαστή (Pentium 4 1,3 GHz) για την παρουσίαση μάς τον πρόσφερε η MATECH ABEE (τηλ.: 4835210). PC



Στη φωτογραφία διακρίνονται το socket 423 και η τεράστια -σε σύγκριση με υλοποιήσεις του παρελθόντος και του ανταγωνισμού- ψύκτρα που καλύπτει το chipset i850.



Ο μικρός connector δίπλα στην κεντρική τροφοδοσία είναι 12V και καλύπτει τις νέες προδιαγραφές ATX.


PROJECT
ΒΑΛΤΕ ΧΕΡΙ
ΣΤΟ INTERNET
e-go
www.e-go.gr
ΕΙΔΗΣΕΙΣ | ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ | ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ | ΕΞΟΔΟΣ | ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ | ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ | ΓΥΝΑΙΚΑ | ΙΔΕΕΣ & ΤΕΧΝΕΣ | ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ | ΑΣΤΡΟΛΟΓΙΑ

e-bazaar

Φαντάζομαι πως όλοι κάποια στιγμή θα έχετε παρακολουθήσει μία διαδικασία δημοπράτησης προϊόντων από την τηλεόρασή σας. Οι δημοπρασίες, όμως, γνωρίζουν μεγάλη απήχηση εκτός από την τηλεόραση και στο Διαδίκτυο, όπου ο καθένας μπορεί να αγοράσει και να πουλήσει διάφορα προϊόντα μονάχα με μερικά κλικ από το ποντίκι του.

του Δημήτρη "Red or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@compupress.gr

Το e-bazaar, (http://www.e-bazaar.gr), είναι ένα πολύ καλό site δημοπρασιών, που αποτελεί δημιουργία της εταιρείας DigiCon. Το site ολοκληρώθηκε μόλις πριν από λίγο καιρό, ενώ τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές βρίσκεται ακόμα σε δοκιμαστική φάση. Οι δημοπρασίες που είναι αυτή τη στιγμή ενεργές είναι σχετικά λίγες, αλλά τα προϊόντα που διακινούνται συνεχώς πληθαίνουν. Η φιλοσοφία των sites του είδους είναι πανομοιότυπη. Ο επισκέπτης μπορεί να έχει σε κάθε περίπτωση δύο ρόλους: Μπορεί να είναι είτε πωλητής είτε αγοραστής. Στην πρώτη περίπτωση απλά δηλώνει πληροφορίες για το αντικείμενο που ενδιαφέρεται να πουλήσει, ενώ στη δεύτερη επιλέγει μέσω των σχετικών μενού το αντικείμενο που επιθυμεί, και ακολουθώντας μία πολύ απλή διαδικασία μπορεί πολύ εύκολα να το αποκτήσει. Στο e-bazaar, η διαδικασία απόκτησης των αντικειμένων γίνεται με αποκλειστική συννενόηση του πωλητή και του αγοραστή, χωρίς να χρειάζεται να μεσολαβήσει κανένας άλλος. Ολα αυτά όμως αναλύονται αναλυτικότατα στην συνέχεια...

ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ SITE

Η φιλοσοφία του e-bazaar είναι πάρα πολύ απλή. Ακόμα και αν δεν έχετε ασχοληθεί καθόλου με sites δημοπρασιών, δεν θα δυσκολευτείτε να προσανατολιστείτε. Το site διαθέτει εύληπτη δομή και σωστό σχεδιασμό έτσι ώστε να είναι ευχάριστη και αποδοτική η πλοήγηση για τον surfer. Το πρώτο πράγμα που θα χρειαστεί να πράξει όποιος αποφασίσει να επισκεφτεί την ιστοσελίδα είναι να εγγραφεί. Το registration γίνεται μέσω ενός σχετικού συνδέσμου στην κορυφή της σελίδας. Προτού προχωρήσουμε στη συμπλήρωση μιας φόρμας με τα προσωπικά μας στοιχεία, θα χρειαστεί να διαβάσουμε τους κανονισμούς λειτουργίας του site. Τα στοιχεία που απαιτούνται για την εγγραφή μας δεν είναι πολλά και περιορίζονται στο απαραίτητο ονοματεπώνυμο, ένα ισχύον e-mail, ένα username και ένα password. Αν το επιθυμούμε, μπορούμε να δηλώσουμε και ένα τηλέφωνο για αμεσότερη επικοινωνία με τους άλλους χρήστες, χωρίς κάτι τέτοιο ωστόσο να είναι απαραίτητο. Επειτα από τη συμπλήρωση και την αποστολή της φόρμας με τα στοιχεία μας, αυτόματα αποστέλλεται στο inbox μας ένα link το οποίο και πρέπει να επιλέξουμε για να ενεργοποιηθεί ο λογαριασμός μας. Αν όλα έχουν πάει καλά ως εδώ, είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε τις συναλλαγές μας.



Η κεντρική σελίδα του site με όλους τους συνδέσμους. Από εδώ ξεκινάνε όλα...



ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΩΤΗΣ ΣΕΛΙΔΑΣ

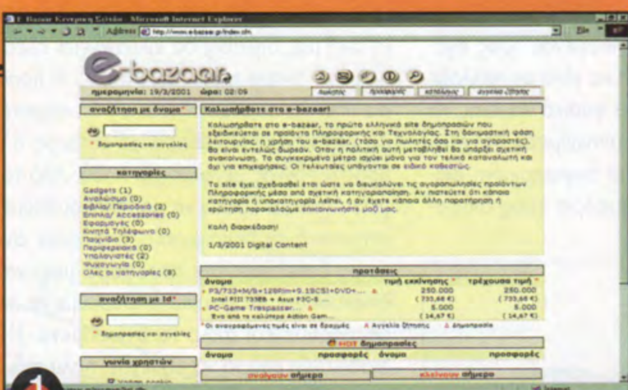
Η πρώτη σελίδα του site παρουσιάζει στα αριστερά δέκα συνδέσμους, έναν για κάθε κατηγορία προϊόντων που δημοπρατούνται. Δίπλα ακριβώς από κάθε σύνδεσμο υπάρχει σε παρένθεση ένας αριθμός ο οποίος δηλώνει την ποσότητα των αντικειμένων που περιέχει η εκάστοτε κατηγορία. Ακριβώς κάτω από αυτό το πεδίο συναντάμε μία search bar, μέσω της οποίας μπορούμε να αναζητήσουμε τη συγκεκριμένη δημοπρασία δίνοντας τον κωδικό της. Να σημειώσουμε εδώ ότι θα πρέπει εκ

των προτέρων να γνωρίζουμε τον κωδικό της δημοπρασίας που αναζητούμε. Ο κωδικός, πάντως, αναγράφεται ευκρινώς σε κάθε δημοπρασία, ενώ η συγκεκριμένη search bar αποτελεί έναν γρήγορο τρόπο για να επισκεπτόμαστε τις δημοπρασίες που επιθυμούμε. Φυσικά υπάρχει και η κλασική μπάρα αναζήτησης που λειτουργεί με keywords και βρίσκεται στην κορυφή της σελίδας. Οσον αφορά τώρα στο υπόλοιπο τμήμα της homepage, αυτό καλύπτεται από κάποιες προσφορές δημοπρασιών που προτείνει το site, ενώ περικλείονται σε ξεχωριστά πεδία οι δημοφιλέστερες δημοπρασίες (Hot δημοπρασίες), καθώς και οι δημοπρασίες που ανοίγουν και κλείνουν καθημερινά. Θα κλείσουμε την παρουσίαση της πρώτης σελίδας με το σύνδεσμο "Κατάλογος", ο οποίος οδηγεί σε μία σελίδα που παρουσιάζει όλες τις ενεργές δημοπρασίες σε λίστα. Δίπλα ακριβώς από το όνομα καθεμιάς υπάρχει μια μικρή περιγραφή για το εκάστοτε αντικείμενο, οι προσφορές που έχουν γίνει από τους πλειοδότες, το όνομα του πωλητή, καθώς και ο χρόνος που απομένει ως τη λήξη της δημοπρασίας.

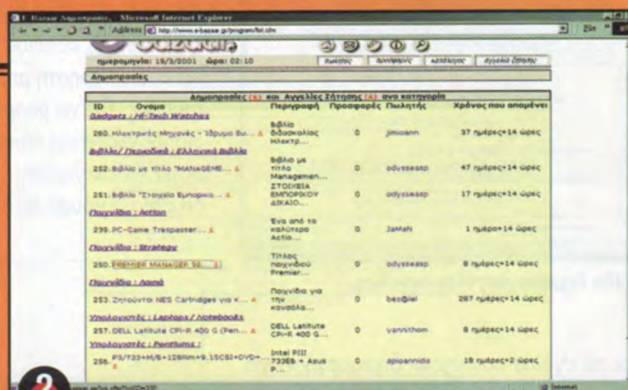
ΔΗΜΟΠΡΑΤΩΝΤΑΣ ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Για να ξεκινήσουμε μια νέα δημοπρασία, καταρχήν, θα πρέπει να έχουμε γίνει registered χρήστης του site. Στη συνέχεια επιλέγουμε το σύνδεσμο "Πωλητές" και, αφού εισαγάγουμε

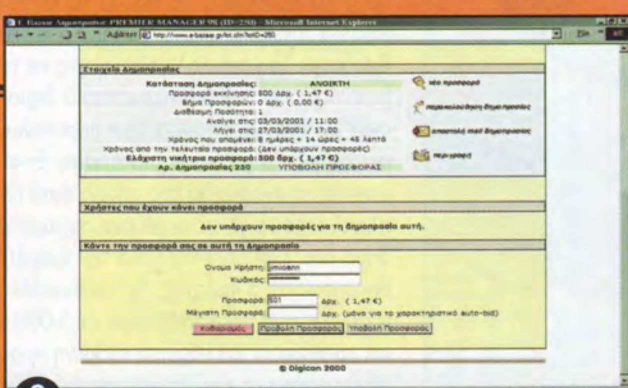
Αγορά αντικειμένου



1 Ξεκινώντας, επιλέγουμε μία "ανοιχτή" δημοπρασία από αυτές που υπάρχουν στο site κάτω από το σύνδεσμο "Κατάλογος".



2 Περνάμε σε μία σελίδα όπου βλέπουμε πλήρη λίστα όλων των ενεργών δημοπρασιών.



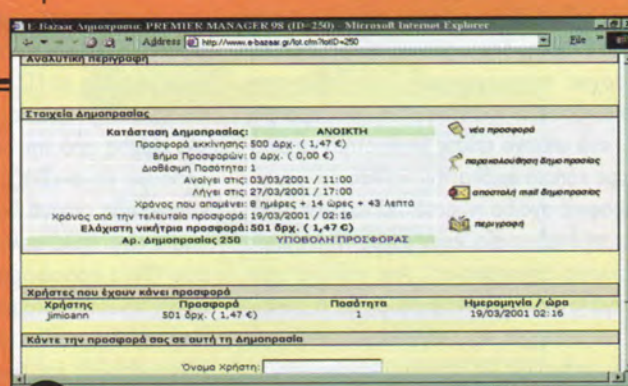
3 Για να κάνουμε μια νέα προσφορά, θα χρειαστεί φυσικά να εισαγάγουμε login και password.



4 Επιβεβαίωση της προσφοράς πριν από την υποβολή της.

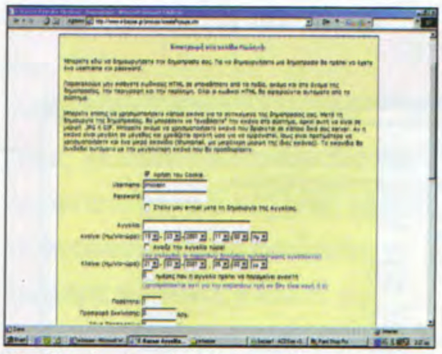


5 Το site μάς πληροφορεί ότι κατέχουμε την τρέχουσα νικήτρια προσφορά για τη συγκεκριμένη δημοπρασία...



6 ... η οποία άλλωστε φαίνεται πλέον και στο σχετικό πεδίο της σελίδας που αφιερώνεται για την παρουσίασή της.

τα login και password στα ειδικά πεδία, περνάμε σε άλλη σελίδα με αρκετές ακόμα επιλογές. Από εδώ βλέπουμε όλες τις ενεργούς δημοπρασίες που έχουμε δημιουργήσει, καθώς και πλήρη στοιχεία για αυτές, όπως η ημερομηνία που ξεκίνησε η καθεμία, η ημερομηνία που έκλεισε ή ενδέχεται να κλείσει, οι επισκέψεις που έχουν δεχθεί οι δημοπρασίες μας από τους ενδιαφερόμενους, καθώς και όλες οι προσφορές που υφίστανται για καθεμία ξεχωριστά. Στην ίδια σελίδα υπάρχει επιπλέον η επιλογή να



Η σελίδα δημιουργίας νέας αγγελίας.

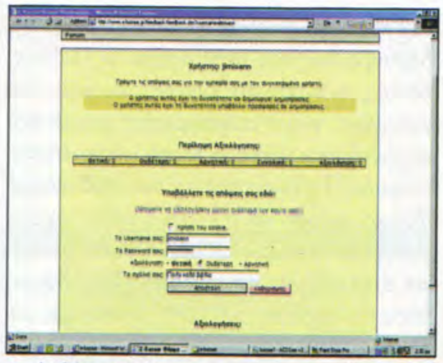
δούμε τα σχόλια που έχουν δημιουργήσει για εμάς οι άλλοι χρήστες, όσον αφορά στα αντικείμενα που δημοπρατούμε. Η αξιολόγηση μπορεί να είναι θετική, ουδέτερη ή αρνητική, ενώ υπάρχει δυνατότητα να γράψουμε και ένα μικρό σχόλιο για το χρήστη. Αν, για παράδειγμα, κάποιος έχει αγοράσει από εμάς κάποιο αντικείμενο το οποίο δεν ανταποκρίνεται και πολύ στην περιγραφή που του είχαμε δώσει (π.χ. έχει κάποιο ελάττωμα ή τελικά δεν άξιζε τα χρήματά του), ίσως θα μας σχολιάσει αρνητικά. Τα σχόλια για τους πωλητές μπορούν να τα δουν όλοι οι χρήστες, έτσι ώστε να είναι σε θέση κάθε φορά να γνωρίζουν με ποιον ακριβώς διαπραγματεύονται. Για να δημιουργήσουμε επιτέλους μια νέα δημοπρασία, επιλέγουμε το σύνδεσμο "Δημιουργήστε μια νέα Δημοπρασία". Στη σχετική σελίδα θα χρειαστεί να εισαγάγουμε κάποια βασικά στοιχεία για αυτή, όπως ημερομηνία έναρξης δημοπρασίας, ημερομηνία λήξης, αρχικό ποσό εκκίνησης, κατηγορία στην οποία εντάσσεται το αντικείμενο που δημοπρατούμε, ενώ υπάρχει επίσης δυνατότητα να εισαγάγουμε κάποια εικόνα του, καθώς και μερικά περιγραφικά σχόλια γι' αυτό. Για να ολοκληρώσουμε τη διαδικασία, επιλέγουμε το πλήκτρο "Δημιουργία Δημοπρασίας". Από την ίδια σελίδα, μεγάλο ενδιαφέρον παρουσιάζει ο σύνδεσμος "Δημιουργία νέας αγγελίας", μέσω του οποίου μπορούμε να δημοσιεύσουμε κάποια αγγελία για ένα αντικείμενο που επιθυμούμε. Η λογική είναι και εδώ η ίδια, όπως και στη δημιουργία νέας δημοπρασίας. Αυτό σημαίνει ότι θα χρειαστεί να δηλώσουμε περίπου τα ίδια στοιχεία και για την αγγελία μας, όπως κάναμε πριν για τη δημοπρασία. Γενικότερα, όταν λήξει η δημοπρασία που διεξάγουμε, νικητής αναδεικνύεται εκείνος ο πλειοδότης που θα έχει κάνει ως τότε τη μεγαλύτερη προσφορά. Ιδιαίτερα για την περίπτωση της αγγελίας, μπορούμε επίσης να επιλέξουμε μεταξύ των προσφορών αντί να ανακηρύξουμε νικητή τον πλειοδότη με τη μεγαλύτερη προσφορά. Το τελευταίο είναι μια επιλογή που θα χρειαστεί να ενεργοποιήσουμε εκ των προτέρων, κατά τη δημιουργία μιας νέας αγγελίας.

ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΣ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Η επιλογή κάποιου αντικειμένου προς αγορά από το χρήστη μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους. Για να μπορέσει φυσικά κάποιος να διαπραγματευτεί κάποιο αντικείμενο, θα χρειαστεί να ακολουθήσει μια συγκεκριμένη διαδικασία. Εχουμε ήδη αναφέρει τους διάφο-

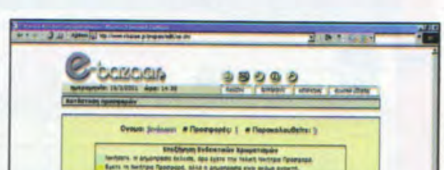


ρους συνδέσμους που υπάρχουν στην αρχική σελίδα, αλλά και το πεδίο εύρεσης δημοπρασιών με βάση το I.D. τους. Επιλέγοντας κάποιον τίτλο δημοπρασίας αυτόματα περνάμε σε μια σελίδα από την οποία μπορούμε να ξεκινήσουμε να ανεβάζουμε τις προσφορές σε κάποια ήδη ενεργό δημοπρασία. Η όλη διαδικασία είναι πολύ απλή. Επιλέγοντας το σύνδεσμο "Νέα προσφορά" μπορούμε να δηλώσουμε το επιθυμητό ποσό για ένα αντικείμενο. Από την ίδια σελίδα μπορούμε επίσης να πληροφορήσουμε και έναν γνωστό μας μέσω email για το συγκεκριμένο αντικείμενο, αν πιστεύουμε ότι τον ενδιαφέρει. Μετά το πέρας της όλης διαδικασίας, η τελευταία προσφορά



Από εδώ μπορούμε να εισαγάγουμε σχόλια για έναν συγκεκριμένο χρήστη.

(η δική μας δηλαδή) θα εμφανίζεται πλέον δίπλα στο όνομα της δημοπρασίας. Η προσφορά μας θα παρουσιάζεται ως η επικρατέστερη μέχρι να την ξεπεράσει κάποιος άλλος προσφέροντας μεγαλύτερο ποσό. Από το σημείο αυτό θα πρέπει να παρακολουθούμε συστηματικά τη δημοπρασία, έτσι ώστε αν κάποιος ξεπεράσει την προσφορά μας, να την ανεβάσουμε, αν φυσικά επιθυμούμε να πλειοδοτήσουμε και άλλο το αντικείμενο. Η όλη διαδικασία μπορεί να εξελιχθεί πολύ ενδιαφέρουσα ιδιαίτερα αν πρόκειται για κάποιο αντικείμενο που ενδιαφέρει αρκετούς χρήστες. Σε αυτή την περίπτωση, θα πρέπει να ελέγχουμε τακτικά την τρέχουσα προσφορά για να μην βρεθούμε ξαφνικά πολύ πίσω χωρίς να το περιμένουμε. Αντίστοιχα περιστατικά δημοπρασιών θα έχουμε σίγουρα όλοι παρακολουθήσει κάποια στιγμή στην τηλεόραση. Είναι σημαντικό να αναφερθεί στο σημείο αυτό πως οι πλειοδοτήσεις γίνονται με ένα συγκεκριμένο βήμα που έχει δηλώσει κατά την έναρξη της δημοπρασίας ο πωλητής. Αν, για παράδειγμα, η αρχική τιμή εκκίνησης είναι οι 5.000 δρχ. και το βήμα οι 200 δρχ., η επόμενη προσφορά θα πρέπει να είναι τουλάχιστον 5.200 δρχ. Φυσικά, όλες οι προσφορές που γίνονται με βάση το συγκεκριμένο βήμα (5.400 δρχ.,



Η προσωπική σελίδα χρήστη μέσα από την οποία μπορούμε να παρακολουθούμε όποιες δημοπρασίες επιθυμούμε.

5.600 δρχ., 5.800 δρχ. κ.λπ.) είναι αποδεκτές. Οταν τελειώσει το χρονικό περιθώριο της δημοπρασίας και εφόσον η δική μας προσφορά έχει επικρατήσει, τότε είμαστε οι νικητές. Για να αποκτήσουμε το αντικείμενο, μπορούμε να επικοινωνήσουμε με τον ιδιοκτήτη του είτε μέσω e-mail είτε μέσω τηλεφώνου, αν φυσικά ο τελευταίος το έχει δηλώσει κατά τη φόρμα εγγραφής του στο site. Η πληρωμή γίνεται έπειτα από συνεννόηση των δύο πλευρών.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το e-bazaar μας άφησε πολύ θετικές εντυπώσεις. Το site, όπως έχουμε ήδη αναφέρει, βρίσκεται ακόμη σε δοκιμαστική περίοδο και για το λόγο αυτόν δεν περιλαμβάνει ακόμα πολλές δημοπρασίες. Στον αντίποδα, η εύληπτη δομή του και τα λειτουργικά μενού το καθιστούν ιδανικό για το χρήστη που δεν έχει ασχοληθεί ξανά με sites δημοπρασιών. Το γεγονός δε πως ο τρόπος πληρωμής για την αγορά των αντικειμένων γίνεται έπειτα από αποκλειστική συνεννόηση του πωλητή και του αγοραστή εξαλείφει οποιεσδήποτε φοβίες που μπορεί να έχει κάποιος όσον αφορά στην εισαγωγή αριθμού πιστωτικής κάρτας στο Διαδίκτυο. Αν μέχρι τώρα ήσαστε επιφυλακτικοί με τα sites δημοπρασιών, το e-bazaar είναι εδώ για να σας αλλάξει απολύτως αυτή την άποψη. Επισκεφτείτε το οπωσδήποτε για να διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι του λόγου το αληθές! PC

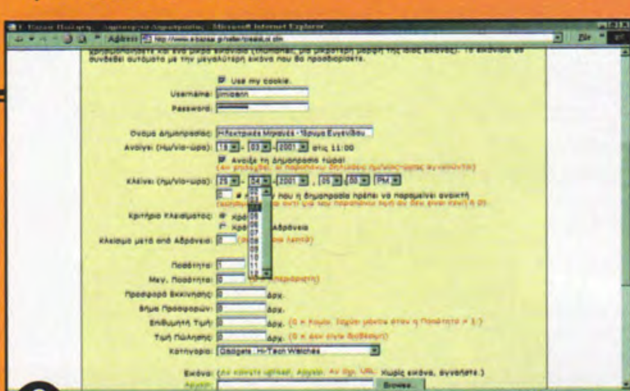
Δημιουργία νέας δημοπρασίας



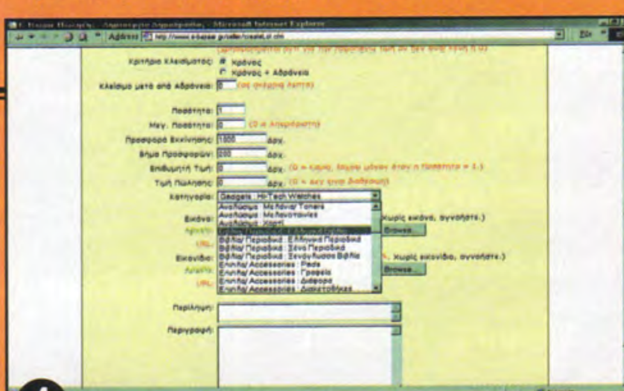
1 Για τη δημιουργία μιας νέας δημοπρασίας θα χρειαστεί, φυσικά, να εγγραφούμε στο site.



2 Από το σύνδεσμο "Πωλητές" και έπειτα από το registration επιλέγουμε "Δημιουργήστε μια νέα δημοπρασία".



3 Ιδιαίτερη βαρύτητα χρειάζεται να δοθεί στην ημερομηνία λήξης της δημοπρασίας μας...



4 ...αλλά και στην επιλογή κατηγορίας στην οποία θα ανήκει η τελευταία.



5 Μην ξεχάσετε ακόμα να εισάγετε μια μικρή περιγραφή για το υπό δημοπράτηση αντικείμενο.



6 Με αυτή τη σελίδα το site μάς πληροφορεί ότι η δημοπρασία μας ολοκληρώθηκε με επιτυχία.

ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ στο ΕΛ...

Το Napster είναι το πρόγραμμα που ξεκίνησε μία επανάσταση στο χώρο της μουσικής βιομηχανίας, επιτρέποντας στους χρήστες του να ανταλλάσσουν ελεύθερα μουσικά αρχεία. Φυσικά, οι δισκογραφικές εταιρείες δεν άφησαν το θέμα έτσι και σύντομα ξέσπασε ένας "πόλεμος" συμφερόντων εναντίον του Napster και των δημιουργών του. Για να δούμε, όμως, πού έχουν φτάσει τα πράγματα σήμερα.

Αν και δεν νομίζω πως υπάρχουν χρήστες που να μη γνωρίζουν τι εστί Napster, θεωρώ σκόπιμο να ξεκινήσω το άρθρο αυτό με μία αναφορά στο πρόγραμμα. Τον Σεπτέμβριο του 1999, ο 19χρονος τότε φοιτητής Shawn Fanning δημιούργησε το Napster, το πρόγραμμα που επιτρέπει στους συνδεδεμένους χρήστες να ανταλλάσσουν τα αρχεία που έχουν στο σκληρό τους. Πρωτίστως τα αρχεία αυτά ήταν μουσικά, μορφής MP3, αλλά με το πέρασμα του χρόνου άρχισαν να μπαίνουν και άλλα στη "λίστα" (όπως αρχεία βίντεο). Οπως ήταν φυσικό, η κυκλοφορία ενός τέτοιου προγράμματος δεν θα μπορούσε να περάσει απαρατήρητη από τους χρήστες. Ετσι, λοιπόν, έπειτα από περίπου δύο μήνες οι εγγεγραμμένοι χρήστες είχαν ξεπεράσει το 1.000.000! Οσο περνούσε ο καιρός ο αριθμός αυτός αυξανόταν με δραματικούς ρυθμούς, με αποτέλεσμα σήμερα να υπολογίζεται πως οι χρήστες που χρησιμοποιούν το Napster είναι περισσότεροι από 55.000.000 - αν μη τι άλλο ένας αριθμός που θα ζήλευαν πολλοί. Τι ακριβώς, όμως, μπορεί να κάνει κάποιος με το Napster και γιατί έχει τόσο μεγάλη απήχηση στον κόσμο; Η απάντηση ακολουθεί ευθύς αμέσως.

ΕΝ ΑΡΧΗ ΗΝ ΤΟ NAPSTER

Η χρήση του προγράμματος είναι κάτι παραπάνω από απλή: Καταρχήν, πηγαίνετε στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.napster.com απ' όπου κατεβάζετε την τελευταία έκδοση (ή την εγκαθιστάτε από το CD του "PC Master", χεχεχε!). Είναι πολύ μικρό σε μέγεθος και δεν θα χρειαστείτε ιδιαίτερο χρόνο. Στη συνέχεια τρέχετε το setup και είστε έτοιμοι. Δίνετε έναν κωδικό και ένα password για να σας αναγνωρίζουν το πρόγραμμα και οι άλλοι χρήστες, ορίζετε (αν θέλετε) τα directories με τα αρχεία που θα μοιράζεστε και ξεκινάτε την αναζήτηση. Είναι πολύ πιθανό το τραγούδι που ψάχνετε να είναι εδώ. Σκεφθείτε ότι έχει πρόσβαση στους σκληρούς δίσκους εκατομμυρίων χρηστών σε όλο τον κόσμο.

Κάθε φορά που μπαίνετε στο πρόγραμμα, συνδέεστε σε διαφορετικό server. Υπάρχει όμως τρόπος να μπείτε στον server της επιθυμίας σας, πηγαίνοντας στη διεύθυνση www.napigator.com και κατεβάζοντας το ομώνυμο προγραμματάκι. Μόλις το τρέξετε, θα εμφανιστεί μία λίστα με όλους τους servers, τον αριθμό των αρχείων που περιλαμβάνουν, τον αριθμό των χρηστών που είναι on-line καθώς και το ping του καθενός. Διαλέγετε και παίρνετε.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΜΙΑΣ ΔΙΑΜΑΧΗΣ

Το Napster δεν ήταν ο πρώτος στόχος της μουσικής βιομηχανίας. Η ιστορία με το "κυνήγι" των MP3 ξεκίνησε εν έτει 1998, όταν η Recording Industry Association of America (RIAA) προσπάθησε να εμποδίσει τη δημιουργία του πρώτου φορητού MP3 player, του γνωστού μας RIO της Diamond Multimedia. Τελικά, η RIAA δεν κατάφερε να νικήσει το... RIO. Ο δρόμος για την ευρύτερη εξάπλωση του προτύπου MP3 είχε πλέον ανοίξει. Από τη στιγμή που δημιουργήθηκαν συσκευές που "τρέφονταν" με αυτό, θα έπρεπε να βρεθούν και οι πηγές των "πρώτων υλών", δηλαδή τα sites που θα παρείχαν -ει δυνατόν δωρεάν- αρχεία MP3. Μάλλον κάτι τέτοιο είχαν προβλέψει και οι άνθρωποι της RIAA και προσπάθησαν να το αποτρέψουν. Μάταια, όμως. Ενα τέτοιο site, λοιπόν, ήταν και το mp3.com, το οποίο όμως δύο χρόνια μετά δέχτηκε με τη σειρά του την επίθεση της RIAA. Οσοι είχατε προλάβει το εν λόγω site εν πλήρει λειτουργία, θα είχατε κατεβάσει κάποια από τα 80.000 μουσικά CDs που διέθεσε! Ομως τον Απρίλιο του ίδιου έτους τα δικαστήρια των ΗΠΑ καταδίκασαν την mp3.com για καταπάτηση των πνευματικών δικαιωμάτων των καλλιτεχνών και την υποχρέωσαν να καταβάλει από 20.000.000 δολάρια σε καθεμία από τις θιγόμενες δισκογραφικές εταιρείες! Τελικά, κατέληξαν, έπειτα από συμβιβασμό, στα 30.000.000 δολάρια για όλες τις εταιρείες. Θα μου πείτε καλά ως εδώ, το Napster όμως πώς μπλέχτηκε;

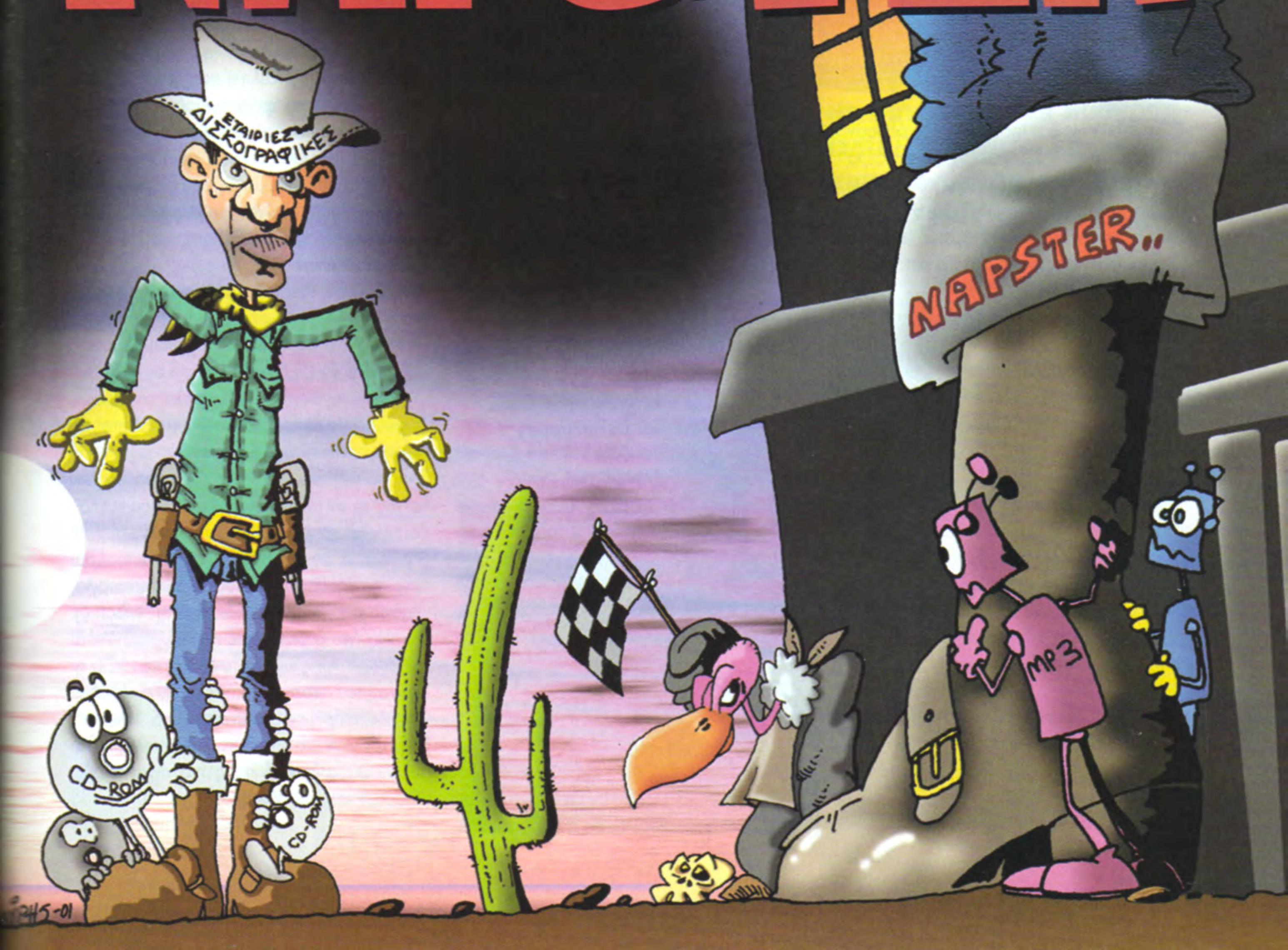
FADE TO NAP

Η όλη ιστορία ξεκίνησε όταν το ιστορικό - αλλά ξεπεσμένο πλέον - heavy metal συγκρότημα των Metallica κατέθεσε μήνυση εναντίον της Napster για παράνομη διακίνηση των τραγουδιών τους. Οπως οι ίδιοι υποστήριξαν, η κατάσταση αυτή επέφερε μείωση στα κέρδη τους. Η εν λόγω κίνηση προκάλεσε απορίες καθώς προήλθε από ένα συγκρότημα που ήξερε από πρώτο χέρι σε ποιο σημείο φτάνει η εκμετάλλευση των δισκογραφικών εταιρειών, τόσο απέναντι στους καλλιτέχνες όσο και στο κοινό. Αλλωστε δεν είναι τυχαίο το γεγονός πως αποστασιοποιήθηκαν από την "αγκαλιά" της Time Warner, προκειμένου να εκμεταλλευθούν μόνοι τους τις δημιουργίες τους. Αλλά φαίνεται πως, τελικά, ισχύει αυτό που λέει πολύς κόσμος, δηλαδή "πολεμάς το σύστημα μέχρι να ενταχθείς και εσύ σε αυτό". Ας μην αναφερθώ όμως άλλο στους "Λεφτάλικα" και τα πεπραγμένα τους γιατί δεν είναι αυτό το θέμα μας. Ας κοιτάξουν να ξαναφτιάξουν τη μουσική τους ή να αποσυρθούν σκεπτόμενοι την υστεροφημία τους (θα έσκαγα αν δεν το έλεγα!).

του Ζε-Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Η αντιπαράθεση κορυφώνεται

NAPSTER



ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ στο EL... NAPSTER

ΤΗΣ ΦΥΛΑΚΗΣ ΤΑ ΣΙΔΕΡΑ...

Ποιος είπε πως η διαμάχη ανάμεσα σε Napster και δισκογραφικές εταιρείες είναι μόνο δική τους υπόθεση. Μερικές φορές η μπόρα παίρνει και τους χρήστες, οι οποίοι -όπως και να το κάνουμε- αποτελούν πάντοτε τα εύκολα θύματα. Αλλωστε ποιος μπορεί να μας προστατέψει από τους νόμους που βγήκαν για να μας... προστατεύουν; Τρανό παράδειγμα μικροψυχίας και... άντε να μην πω τι άλλο, αποτέλεσε η σύλληψη χρηστών του Napster στο Βέλγιο. Εκεί, λοιπόν, έπειτα από παράπονα της βελγικής μουσικής βιομηχανίας (δεν αγοράζουν CDs, τα παλιόπαιδα, κατά παράφραση γνωστής φράσης του Τζιμάκου), η αστυνομία εισέβαλλε στα σπίτια χρηστών του Napster, που πραγματοποιούσαν ανταλλαγή αρχείων MP3. Σύμφωνα με εκπρόσωπο της αστυνομίας, εξετάζονται αυτή τη στιγμή τέσσερις ανάλογες υποθέσεις. Επίσης, ανακοινώθηκε πως οι "δράστες" δεν συνελήφθησαν ξαφνικά, αλλά είχαν προειδοποιηθεί. Για άλλη μία φορά, λοιπόν, η ελεύθερη κοινωνία μας προάγει την έννοια της ατομικής ελευθερίας και του απόρρητου της προσωπικής ζωής των πολιτών της. Ω (μεγάλε), αδερφέ, πού είσαι; (απ.: ακριβώς από επάνω σας).

Πάντως οι Metallica ήταν αυτοί που ώθησαν τη RIAA να ασχοληθεί εκτενώς με το θέμα Napster, καταθέτοντας και πάλι μηνύσεις. Εδώ όμως θα πρέπει να σημειωθεί μία σημαντική διαφορά ανάμεσα στο Napster και το mp3.com. Το τελευταίο είχε υπό την κατοχή του τα αρχεία που διένειμε στους επισκέπτες τους, ενώ το Napster λειτουργούσε ως μεσολαβητής μεταξύ των χρηστών, καθώς δεν διακινούσε αρχεία που βρίσκονταν υπό την κατοχή του. Οπότε, όπως καταλαβαίνετε, έχουμε να κάνουμε με διαφορετικές περιπτώσεις. Τέλος πάντων, η δίκη ξεκίνησε τον Οκτώβριο του 2000 και μέχρι σήμερα δεν έχουν εκδώσει κάποια τελική απόφαση. Φυσικά, στο πλευρό της RIAA τάχθηκαν και μερικοί κολοσσοί της δισκογραφικής βιομηχανίας, όπως οι Vivendi, Universal, AOL Time Warner, BMG, EMI και Sony. Πολλά έχουν ακουστεί μέχρι σήμερα, αλλά το γεγονός είναι πως το Napster λειτουργεί ακόμη κανονικά και με το... νόμο (σχήμα λόγου).

Το πιο πιθανό, πάντως, είναι να αλλάξει ριζικά η μορφή του Napster και να μετατραπεί σε συνδρομητικό πρόγραμμα. Σε αυτή τη σκέψη στηρίζεται, άλλωστε, και η πρόσφατη συμφωνία που προέκυψε ανάμεσα στη Napster και την εταιρεία Bertlesman AG (μίας εκ των διωκτών της Napster). Ο σκοπός είναι λίγο πολύ προφανής: η δημιουργία ενός συνδρομητικού προγράμματος ανταλλαγής αρχείων, στα πρότυπα του Napster. Αυτή η προοπτική τυγχάνει της συγκατάβασης και των 2/3 των χρηστών του Napster, οι οποίοι δεν θα είχαν πρόβλημα να πληρώσουν μια μικρή συνδρομή για να έχουν πρόσβαση στο αγαπημένο τους πρόγραμμα.

Επειτα απ' αυτήν την εξέλιξη και άλλες δισκογραφικές εταιρείες άρχισαν να εξετάζουν το ενδεχόμενο συνεργασίας με εταιρείες του Διαδικτύου. Ισως, τελικά, η διαμάχη με τη Napster να άνοιξε μια καινούρια πύλη για τις εταιρείες, οι οποίες κατά την προσφιλή τακτική τους, θα προσπαθήσουν να θησαυρίζουν και από εκεί. Φυσικά, η επιβεβαίωση (ή η διάψευση) της είδησης αυτής θα φανεί στο μέλλον.

ΟΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ

Το τελευταίο διάστημα πολλά έχουν ακουστεί και διάφορες αποφάσεις έχουν ληφθεί από τα αμερικανικά δικαστήρια. Οι περιορισμοί είναι πολλοί, ωστόσο πάντα υπάρχουν τρόποι να παρακαμφθούν. Μία από τις αποφάσεις που είχαν ληφθεί διέτασσε τη Napster να μπλοκάρει γύρω στα 135.000 τραγούδια από τους καταλόγους της. Η... μικρή αυτή λίστα είχε παραδοθεί από τις ίδιες τις δισκογραφικές εταιρείες. Σύμφωνα όμως με τη Napster, ήταν αδύνατον να μπλοκαριστούν μέσα σε χρονικό διάστημα 72 ωρών όλα τα τραγούδια της λίστας και μάλιστα από τη στιγμή που αυτή περιλάμβανε μόνο τίτλους και όχι πλήρεις περιγραφές των αρχείων. Πάντως, αρκετά κομμάτια μπλοκαρίστηκαν σε αυτό το διάστημα και αφορούσαν κυρίως τραγούδια των Metallica (τι άλλο), των Beatles και άλλων γνωστών συγκροτημάτων. Ομως και πάλι οι χρήστες είχαν τον τελευταίο λόγο: Κατεβάζοντας από το site της Aimster (www.aimster.com) το ομότιτλο πρόγραμμα, μπορείτε να μάθετε τις αλλαγές που πρέπει να κάνετε στο search προκειμένου να βρείτε το κομμάτι που θέλετε. Το plug-in του προγράμματος αυτού, ονόματι Pig Encoder, αλλοιώνει τις ονομασίες των τραγουδιών, προκειμένου να μην αναγνωρίζονται από τα ειδικά φίλτρα. Δυστυχώς, αν σπεύσετε τώρα να βρείτε το plug-in αυτό μάλλον θα απογοητευτείτε, καθώς ύστερα από σχετικό αίτημα της Napster, αποσύρθηκε από τα περιεχόμενα του site της Aimster. Με λίγο ψάξιμο, όμως, μπορεί να το βρείτε κάπου αλλού (π.χ. μέσω κάποιας search engine).

Ούτως ή άλλως, όμως, ετοιμάζεται νέα επίθεση. Πιο συγκεκριμένα, το φιλτράρισμα θα βελτιωθεί ακόμα περισσότερο με την έναρξη της συνεργασίας της Napster και της Gracenote. Η τελευταία είναι η εταιρεία που διαχειρίζεται τη μεγαλύτερη διαδικτυακή βάση δεδομένων για καλλιτέχνες και τα δημιουργήματά τους. Ετσι, λοιπόν, με τη συμβολή της θα γίνει ακόμα πιο δύσκολη η αναζήτηση τραγουδιών, ακόμη και τροποποιημένης μορφής. Μάλιστα η εταιρεία, σύμφωνα με δηλώσεις του προέδρου της David Hyman, εργάζεται για τη δημιουργία μίας εφαρμογής, που θα αναγνωρίζει ακόμα και τους αλλοιωμένους τίτλους. Μην ανησυχείτε, όμως. Είμαι βέβαιος πως και πάλι θα βρεθεί κάποια λύση. Αν όμως δεν μπορείτε να περιμένετε, τότε η λύση είναι μία και ακούει στο όνομα...

NAPSTER-CLONES

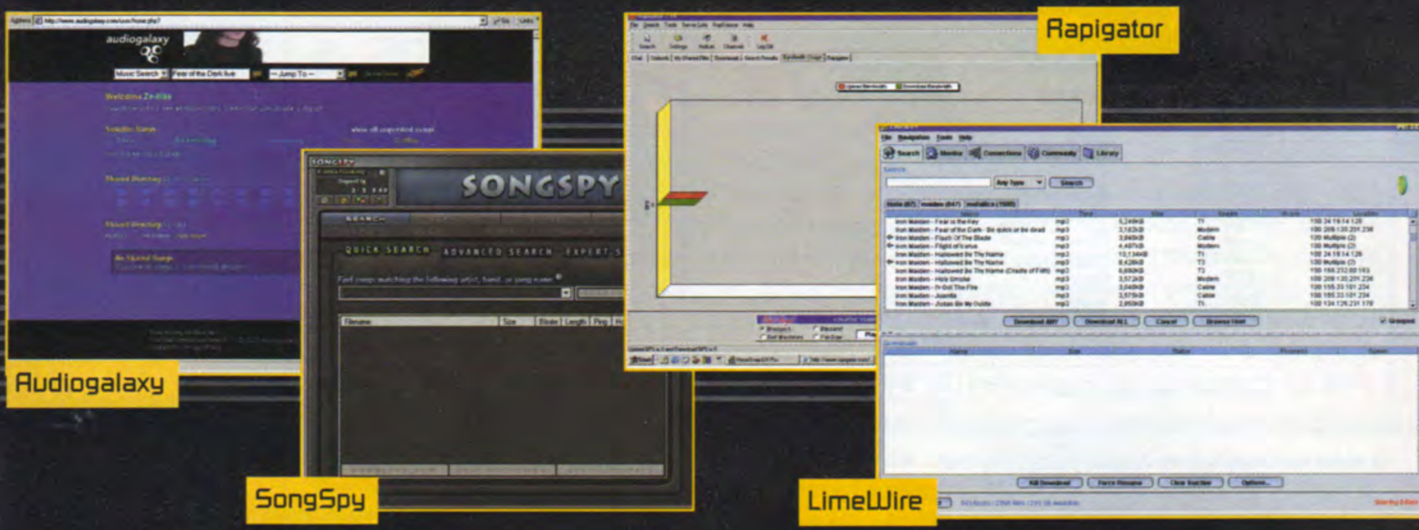
Μπορεί το Napster να αποτελεί το μεγάλο "θήραμα" της RIAA, αλλά απ' ό,τι φαίνεται το γεγονός αυτό ελάχιστα επηρεάζει τους επίδοξους μιμητές του. Αυτό φαίνεται καθαρά βλέποντας τα καινούρια προγράμματα που κυκλοφορούν και χρησιμοποιούν την ίδια λογική (File Sharing) με το Napster. Η πρώτη απόπειρα έγινε τον Μάρτιο του 2000 με τη δημιουργία του προγράμματος Gnutella, από τη Nullsoft (η εταιρεία που δημιούργησε το WinAmp). Μετά την αγορά όμως της Nullsoft από την AOL, η θητεία του προγράμματος έληξε άδοξα. Ωστόσο, ο δρόμος είχε ανοίξει και οι "κλώνοι" δεν άργησαν να φανούν. Στη συνέχεια θα δούμε μερικούς από τους πιο σημαντικούς εκπροσώπους του είδους.



Ο δημιουργός του Napster, Shawn Fanning. Το ξέρατε ότι το όνομα του προγράμματος προήλθε από το παρατσούκλι του;



ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ στο EL... NAPSTER



Audiogalaxy

URL: www.audiogalaxy.com

Ο "Γαλαξίας του ήχου" είναι ένα ακόμα file sharing πρόγραμμα. Αφού μπείτε στην αναγραφόμενη διεύθυνση, κατεβάζετε το πρόγραμμα Satellite και από εκεί εγγράφεστε ως νέος χρήστης, δημιουργώντας τον προσωπικό λογαριασμό σας. Κατόπιν μπαίνετε στο site, όπου μπορείτε να αρχίσετε την αναζήτηση των κομματιών της αρεσκείας σας. Δεν θα βρείτε πολλά έτοιμα αρχεία, αλλά το πρόγραμμα αναλαμβάνει να ψάξει το Internet για αυτά.

SongSpy

URL: www.songspy.com

Ο "κατάσκοπος" που αναλαμβάνει να σας βρει τα τραγούδια που θέλετε. Περιμένει να τον... προσλάβετε και για να τον.. πείσετε, θα πρέπει να συμπληρώσετε τη σχετική φόρμα εγγραφής που θα βρείτε. Το μόνο κακό είναι πως αργεί να δημιουργήσει τη song library σας, καθώς και να συνδεθεί σε κάποιον server. Πάντως, είναι καλό πρόγραμμα που προτείνεται μόνο αν έχετε γρήγορη σύνδεση και αρκετή... υπομονή.

Rapigator

URL: www.rapigator.com

Οταν μιλάμε για Napster-clone, ο νους μας θα πρέπει να πηγαίνει σε αυτό το πρόγραμμα! Το interface είναι σχεδόν το ίδιο, οι επιλογές και τα φίλτρα αναζήτησης ακριβώς τα ίδια, ενώ και τα αποτελέσματα της αναζήτησης απεικονίζονται με το ίδιο τρόπο όπως στο Napster. Με το που θα ξεκινήσετε, συνδέεστε σε 4 servers και αρχίζετε την αναζήτηση. Τα αποτελέσματα τα βλέπετε στο σχετικό παράθυρο, από όπου και επιλέγετε αυτό που θέλετε.

LimeWire

URL: www.limewire.com

Η Gnutella πέθανε, ζήτω η Gnutella! Μπορεί λοιπόν το πρώτο επίδοξο Napster-clone να αποτελεί παρελθόν, όμως ο διάδοχός του είναι εδώ με πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία. Η μηχανή αναζήτησης που ενσωματώνει δεν περιορίζεται μόνο σε search για αρχεία ήχου αλλά και σε documents, προγράμματα, βίντεο και εικόνες. Το interface είναι πολύ απλό και κατανοητό, ενώ διαθέτει και επιλογή resume (για να συνεχίσετε κάποιο download που για κάποιον λόγο διεκόπη). Ο τρόπος λειτουργίας του βασίζεται στην Gnutella και σας το προτείνω ανεπιφύλακτα. Αλλωστε και το download είναι ελεύθερο, ενώ δεν χρειάζονται τα "κλασικά" login και password. Επίσης, σημειώνεται ότι τα αποτελέσματα της αναζήτησης ταξινομούνται σε ξεχωριστές κατηγορίες, για να μπορείτε εύκολα και γρήγορα να μεταβείτε εκεί.

Και αυτά είναι μόνο η αρχή. Είμαι βέβαιος πως όσο περνάει ο καιρός θα παρουσιάζονται νέα, ανάλογα προγράμματα ή παραλλαγές αυτών, προσαρμοσμένες πάντοτε στις ανάγκες των καιρών. Είναι κοινό μυστικό, άλλωστε, πως το file sharing δεν είναι εύκολο να περιοριστεί.

ΠΕΡΙ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ...

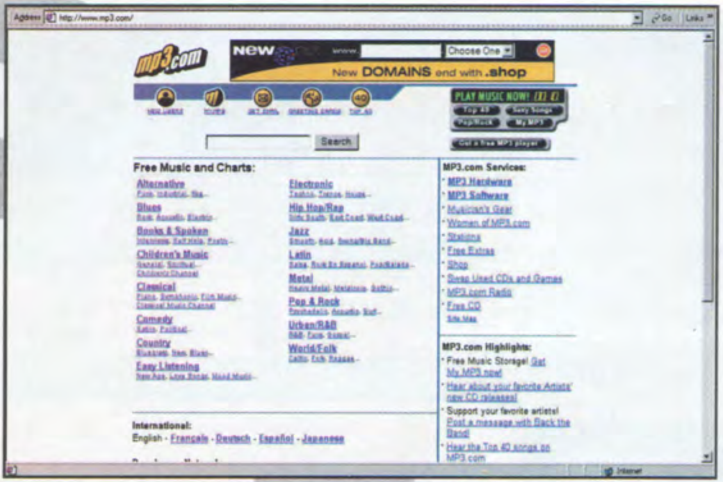
Μα τι είναι, επιτέλους, αυτά τα περιβόητα "πνευματικά δικαιώματα" (copyright) για τα οποία γίνεται όλη η φασαρία; Πρόκειται για ένα ερώτημα που πιθανότατα θα απασχολεί πολλούς από εσάς. Επειδή σε μία διαμάχη όλες οι πλευρές

Το πιο πιθανό είναι να αλλάξει ριζικά η μορφή του Napster και να μετατραπεί σε συνδρομητικό πρόγραμμα. Σε αυτή τη σκέψη στηρίζεται, άλλωστε, και η πρόσφατη συμφωνία που προέκυψε ανάμεσα στη Napster και την εταιρεία Bertelsmann AG (μίας εκ των διωκτών της Napster).

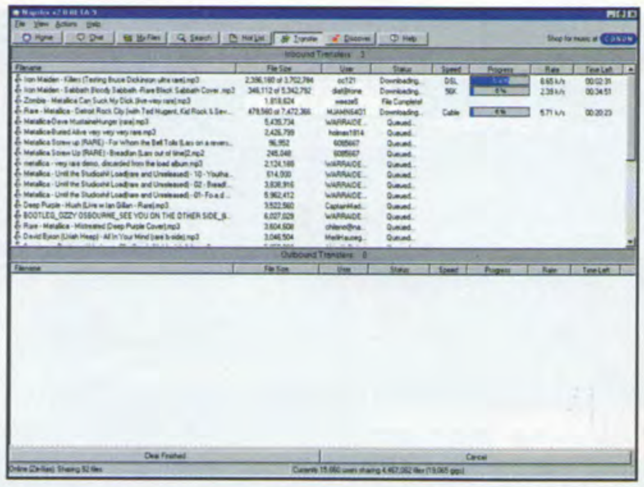
ΕΝΩΣΕ ΤΗ ΦΩΝΗ ΣΟΥ...

...με αυτήν του Napster και των φίλων του. Κάθε φορά που θα μπαίνετε στο πρόγραμμα ή στο site της Napster, θα εμφανίζεται ένα pop-up παράθυρο που θα σας καλεί να δηλώσετε έμπρακτα την υποστήριξή σας στο αγαπημένο σας πρόγραμμα. Αν, λοιπόν, είστε φανατικοί Napster-άδες, θα πρέπει να το βοηθήσετε στη μεγάλη μάχη που δίνει. Μην ξεχνάτε πως ακόμα δεν έχει τελειώσει τίποτα. Τέλος, μπαίνοντας στο site θα έχετε την ευκαιρία να στείλετε επιστολή διαμαρτυρίας ή υποστήριξης στο Αμερικανικό Κογκρέσο. Δεν γνωρίζω, βέβαια, αν οι κύριοι εκεί θα τη λάβουν υπόψη τους, αλλά σίγουρα δεν θα παίξουν... μπάσκετ μαζί της, αφού θα αποσταλεί με e-mail! LOL.

ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ στο EL... NAPSTER



Το πάλαι ποτέ κραταιό mp3.com μετά το "λίφτινγκ" στο οποίο υποβλήθηκε.



Μέχρι και σήμερα το Napster λειτουργεί κανονικότατα. Εδώ το βλέπετε εν πλήρει δράση.

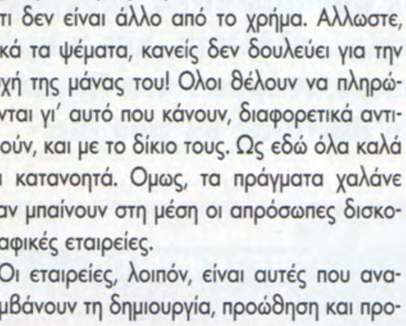
έχουν δίκιο, ας πούμε λίγα λόγια γι' αυτά.

Με τον όρο "πνευματικά δικαιώματα" αναφερόμαστε στα δικαιώματα που έχει ο δημιουργός κάποιου νέου αντικειμένου. Ως αντικείμενα δεν ορίζονται μόνο τα υλικά πράγματα, αλλά όλων των ειδών οι δημιουργίες. Με τον τρόπο αυτό ο "εφευρέτης" κατοχυρώνει το εύρημά του και μπορεί να το εκμεταλλευθεί με οποιαδήποτε μορφή αυτός θέλει.

Σίγουρα, λοιπόν, ο δημιουργός ενός τραγουδιού (μια και αυτό είναι το θέμα που μας απασχολεί) θέλει να κερδίσει κάτι περισσότερο από την αναγνώριση του κοινού. Και αυτό το κάτι δεν είναι άλλο από το χρήμα. Αλλωστε, κακά τα ψέματα, κανείς δεν δουλεύει για την ψυχή της μάνας του! Ολοι θέλουν να πληρώνονται γι' αυτό που κάνουν, διαφορετικά αντιδρούν, και με το δίκιο τους. Ως εδώ όλα καλά και κατανοητά. Ομως, τα πράγματα χαλάνε όταν μπαίνουν στη μέση οι απρόσωπες δισκογραφικές εταιρείες.

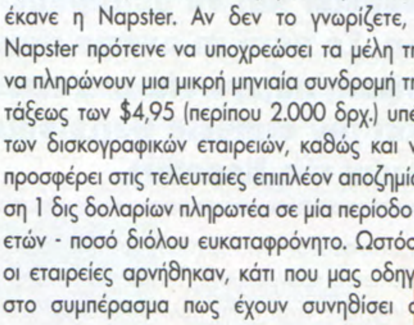
Οι εταιρείες, λοιπόν, είναι αυτές που αναλαμβάνουν τη δημιουργία, προώθηση και προβολή της δουλειάς ενός καλλιτέχνη. Και ως ένα σημείο είναι αποδεκτό πως υπάρχουν κάποια έξοδα που πρέπει να καλυφθούν (στούντιο ηχογραφήσεων, διαφήμιση, έξοδα κυκλοφορίας κ.λπ.), ενώ και το σχετικό κέρδος είναι αναμενόμενο. Αλλωστε αυτό που κάνουν οι εταιρείες, δουλειά είναι. Οταν όμως τα κέρδη ξεπερνούν τα όρια του αναμενόμενου, τότε είναι λογικό να αρχίσουν οι αντιδράσεις. Το γεγονός είναι πως τα κέρδη που αποκομίζουν οι δισκογραφικές εταιρείες είναι τεράστια. Αλλωστε, αν συνέβαινε το αντίθετο, δεν θα αρνούνταν την εντυπωσιακή πρόταση που τους έκανε η Napster. Αν δεν το γνωρίζετε, η Napster πρότεινε να υποχρεώσει τα μέλη της να πληρώνουν μια μικρή μηνιαία συνδρομή της τάξεως των $4,95 (περίπου 2.000 δρχ.) υπέρ των δισκογραφικών εταιρειών, καθώς και να προσφέρει στις τελευταίες επιπλέον αποζημίωση 1 δις δολαρίων πληρωτέα σε μία περίοδο 5 ετών - ποσό διόλου ευκαταφρόνητο. Ωστόσο οι εταιρείες αρνήθηκαν, κάτι που μας οδηγεί στο συμπέρασμα πως έχουν συνηθίσει σε αρκετά μεγαλύτερα ποσά. Αρα δεν μπορεί το κέρδος από κάθε CD να είναι μικρό - μάλλον το αντίθετο συμβαίνει. Μήπως, λοιπόν, η καλύτερη κίνηση που θα μπορούσαν να κάνουν οι εταιρείες είναι να μειώσουν κάπως τις τιμές τους. Αν το CD που θέλω κόστιζε γύρω στις 2.000-2.500 άντε 3.000 δρχ., ποιος ο λόγος να καταφύγω στην αγορά ενός πειρατικού, που κυκλοφορούν ευρέως (όπως είπε και η Αντζελα επί του θέματος: πρέπει να συλληφθεί ο Εβραίος!), ή να το κατεβάσω από το Internet; Μπορεί, άραγε, ο μέσος εργαζόμενος και φίλος της μουσικής να αντεπεξέλθει στα οικονομικά όρια και τις απαιτήσεις που έχει θεσπίσει η παγκόσμια μουσική βιομηχανία (αν και όσον αφορά στην αντίστοιχη ελληνική, τα πράγματα είναι ακόμα χειρότερα, καθώς οι τιμές των CDs αγγίζουν πολλές φορές τις 10.000 δρχ. - και δεν αξίζουν ως ποιότητα ούτε τα μισά από αυτά); Την απάντηση τη γνωρίζετε καλύτερα από μένα.

Ασφαλώς, η ελεύθερη διακίνηση των τραγουδιών, χωρίς την άδεια των ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΩΝ,



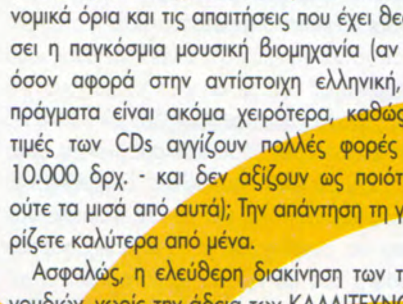
Ο ΚΑΛΟΣ

Το Napster, το πρόγραμμα που έδωσε στους χρήστες τη δυνατότητα να ανταλλάσσουν μουσικά αρχεία MP3.



Ο ΚΑΚΟΣ

Η "κακή" RIAA, η οποία κυνηγάει μανιωδώς κάθε ανάλογη προσπάθεια. It's all about the money...



ΚΑΙ Ο... ΑΣΧΗΜΟΣ

Το συγκρότημα των Metallica. Θεώρησαν πως το Napster ήταν η αιτία που μειώθηκαν οι πωλήσεις τους. Μήπως, όμως, έφταιγαν οι ίδιοι και η "στροφή" που πραγματοποίησαν;

ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ στο EL... NAPSTER

δεν είναι η πιο ενδεδειγμένη λύση. Είπαμε οι άνθρωποι δουλειά κάνουν και πρέπει να ανταμειφθούν γι' αυτήν. Αλλιώς ποιος ο λόγος να την κάνουν; Αποτελεί όμως ένα ισχυρό μέσο πίεσης προς τους κολοσσούς της μουσικής βιομηχανίας, μήπως αλλάξουν τακτική στο θέμα της κοστολόγησης. Προσωπικά την επικροτώ, ως τέτοια και μόνο κίνηση. Αλλωστε αν θέλουμε να αλλάξει κάτι ριζικά, πρέπει να επαναστατήσουμε. Από τον καναπέ μας δεν γίνεται τίποτα! Τώρα το αν θα αλλάξει κάτι στο χώρο, είναι ένα άλλο θέμα. Ωστόσο κάποιες κινήσεις που γίνονται, προς τα εκεί... δείχνουν. Τι εννοώ;

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ, ΣΚΕΨΕΙΣ ΚΑΙ ΠΡΟΒΛΕΨΕΙΣ

Οπως προανέφερα, η συμμαχία της Bertelsmann A6 με τη Napster άνοιξε την όρεξη και σε άλλους. Φαίνεται πως μετά την πρώτη αντίδραση, που δεν ήταν άλλη από την άμεση πάταξη του file sharing που καθιέρωσε το Napster, ήρθε η ώρα της εκμετάλλευσης αυτής της μεθόδου. Γιατί, κακά τα ψέματα, δεν είναι εύκολο να σταματήσει αυτή η ιστορία. Αλλωστε το αν η ανταλλαγή αρχείων ανάμεσα σε δύο ή περισσότερα άτομα είναι νόμιμη ή όχι είναι ένα θέμα που σηκώνει πολλή συζήτηση. Δεν πιστεύω πως το πρόβλημα εντοπίζεται στον τρόπο της ανταλλαγής, αν δηλαδή αυτή γίνει χέρι με χέρι ή μέσω Internet. Αλλωστε πειρατεία είναι η παράνομη πώληση ή διακίνηση υλικού που ΔΕΝ σου ανήκει. Με τη λογική αυτή όλοι όσοι κατά καιρούς έχετε δανείσει κάποια κασέτα, δίσκο ή CD σε κάποιον φίλο σας (τι πιο απλό άλλωστε) και εκείνος το αντέγραψε για προσωπική του χρήση, θεωρείστε ένοχοι πειρατείας.

Οι νέες συμμαχίες που προέκυψαν στα χνάρια της προαναφερόμενης είναι αυτές της EMI με τη Supertracks, της Universal Music με τη RioPort.com και της Sony Music με την Digital On-Demand. Απώτερος σκοπός όλων αυτών είναι η δημιουργία ειδικών συνδρομητικών servers, όπου θα διαθέτουν τις μουσικές ιδιοκτησίες τους έναντι χρηματικής αμοιβής, από την πλευρά των εδιαφερόμενων. Το φλέγον θέμα είναι και πάλι η κοστολόγηση που θα γίνει, αλλά το πιο πιθανό είναι να είναι χαμηλότερη από αυτήν ενός CD που κυκλοφορεί στο εμπόριο. Ισως πάλι να γίνεται ανά κατηγορία, με βάση τη σπανιότητα ή την παλαιότητα κάποιου τίτλου, το συνολικό αριθμό των αρχείων που θα θελήσει κάποιος να κατεβάσει ή δεν ξέρω και εγώ τι άλλο. Αυτό είναι κάτι που θα το δούμε στην πορεία. Φαίνεται γενικά πως επικρατεί αυτό που λέμε: "Οταν δεν μπορείς να νικήσεις έναν εχθρό, συμμαχείς μαζί του". Και η δύναμη του κόσμου δεν είναι ποτέ εύκολο να νικηθεί. Αυτό να το θυμάστε παντού και πάντα, σε όλους τους τομείς της ζωής σας. Μόνο όταν κάποιος νιώσει πως κινδυνεύουν τα συμφέροντά του είναι διατεθειμένος να ρίξει "νερό στο κρασί" του. Ειδάλλως εκμεταλλεύεται πρόσωπα και καταστάσεις.

Η συμμαχία της Bertelsmann A6 με τη Napster άνοιξε την όρεξη και σε άλλους. Φαίνεται πως μετά την πρώτη αντίδραση, που δεν ήταν άλλη από την άμεση πάταξη του file sharing που καθιέρωσε το Napster, ήρθε η ώρα της εκμετάλλευσης αυτής της μεθόδου.

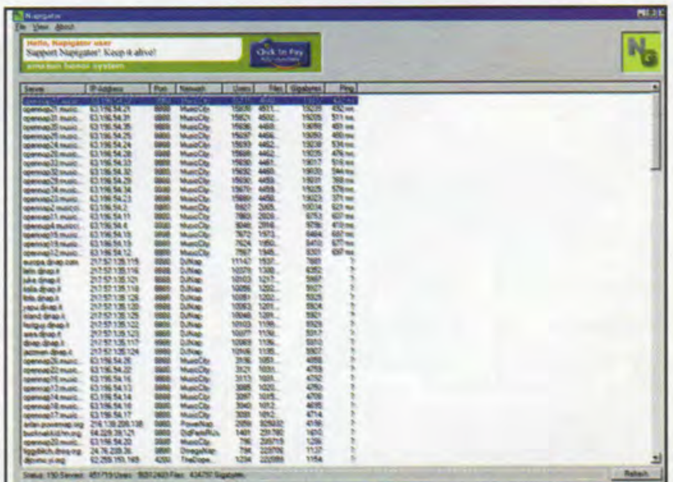
Φαίνεται, λοιπόν, πως τα επόμενα χρόνια τα δεδομένα στο χώρο της μουσικής βιομηχανίας θα αλλάξουν πάρα πολύ. Θα εξακολουθήσουν βέβαια να κυκλοφορούν τα CDs κανονικά, με τη μορφή που τα γνωρίζουμε σήμερα. Ομως σε συνδυασμό με την ολοένα μεγαλύτερη εξάπλωση του Internet, σύντομα θα μπορεί ο καθένας (σχεδόν) να κατεβάζει τα αγαπημένα του τραγούδια έναντι μικρότερου αντιτίμου. Και αυτό είναι καλό κατά μία άποψη, μια και πολλές φορές μας αρέσουν συγκεκριμένα κομμάτια από ένα CD. Μπαίνει λοιπόν στη μέση και ο παράγοντας επιλογή, προς όφελος του χρήστη. Αρκεί, βέβαια, να έχει μια καλή και γρήγορη σύνδεση, έτσι ώστε το συνολικό κόστος να μην υπερβαίνει αυτό της αγοράς ενός κανονικού CD, γιατί τότε θα είναι πραγματικά δώρον άδωρον! Για να δούμε πότε θα αξιωθούμε στο... Ελλαδιστάν να δούμε συνδέσεις DSL, cable, T1, T3 κ.λπ. που οι κάτοικοι προηγμένων -τεχνολογικά- χωρών απολαμβάνουν εδώ και κάτι χρόνια. Αλλά ως συνήθως εδώ όλα έρχονται με διαφορά... φάσης (ίσως και λόγω της... αφασίας που διέπει τους αρμόδιους).

Το σίγουρο είναι πως οι επικείμενες αλλαγές στη μουσική βιομηχανία αποτελούν μόνο το πρώτο βήμα στο γενικότερο κύμα αλλαγών που αναμένεται σε άλλους ανάλογους τομείς. Είμαι βέβαιος πως θα δούμε ανάλογες κινήσεις και σε θέματα που αφορούν στη διακίνηση ταινιών, μουσικών βίντεο κ.ά. Για να παίρνουν και άλλοι σειρά.

PC

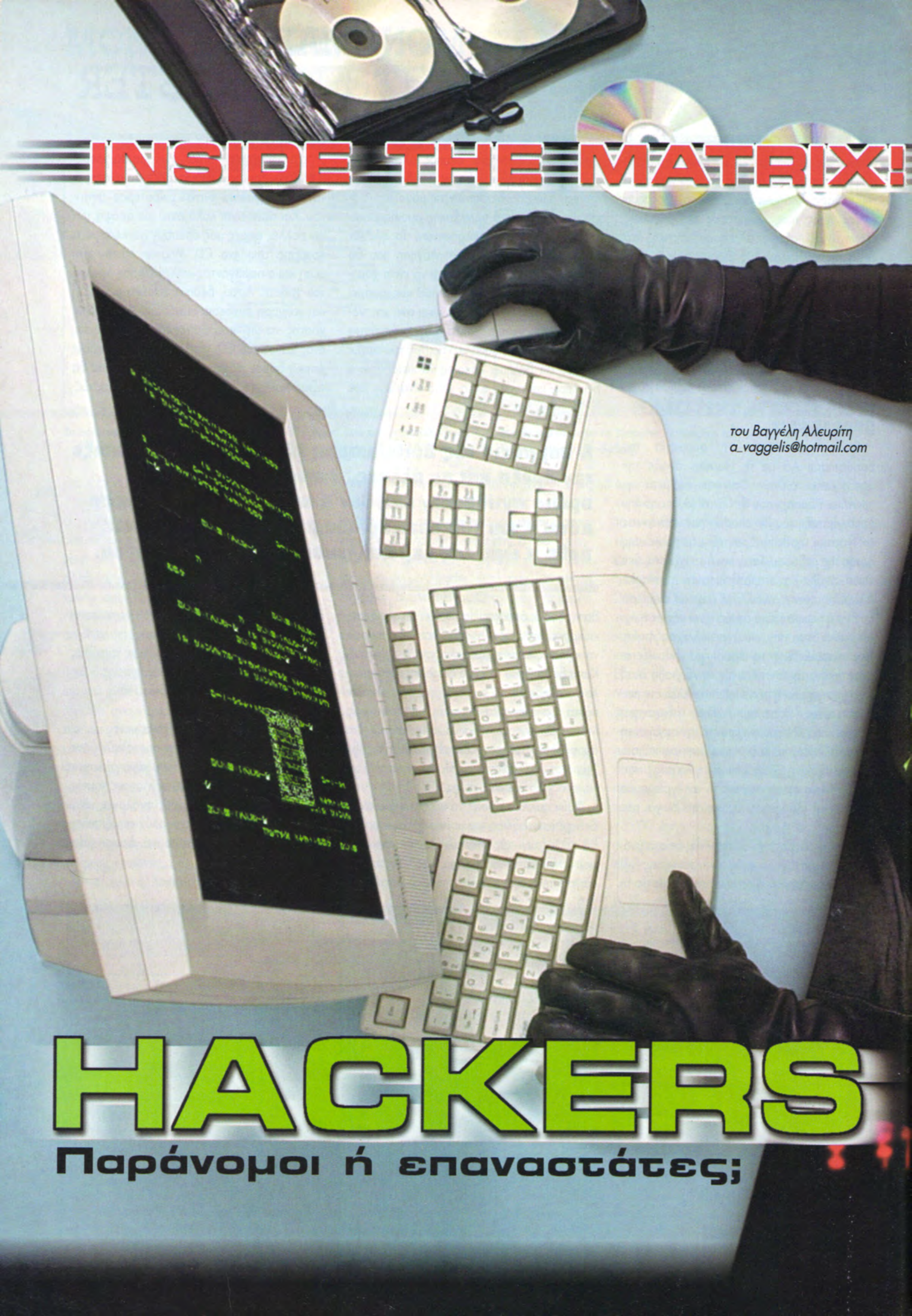


Αν είστε ένθερμοι φίλοι του Napster, τότε θα πρέπει να το δηλώσετε!



Να και το χρήσιμο προγραμματάκι Napigator που σας έλεγα. Για να ξέρετε πού μπαίνετε!

INSIDE THE MATRIX!



HACKERS

Παράνομοι ή επαναστάτες;

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com



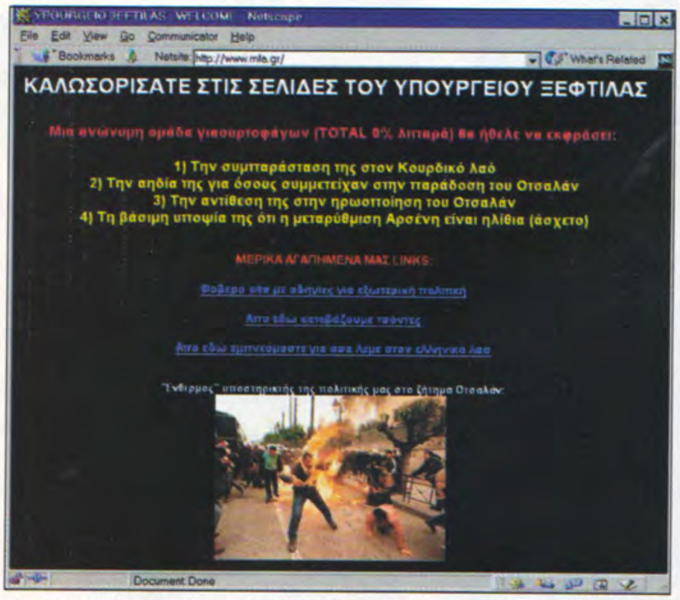
Το σκοτεινό δωμάτιο φωτίζεται μόνο από τα χρώματα μιας οθόνης υπολογιστή. Το πληκτρολόγιο έχει πάρει φωτιά, ενώ τα LED lights του modem αναβοσβήνουν σαν τρελά. Η μονότονη εικόνα διαρκεί ώρες μέχρι που η πόρτα σπάει και μια ομάδα πρακτόρων του FBI εισβάλλουν με κινηματογραφικό τρόπο για να συλλάβουν έναν εικοσάχρονο που έχει κατορθώσει από το γραφείο του να αποτελεί μεγαλύτερη απειλή για την κυβέρνηση των ΗΠΑ από ό,τι οι Παλαιστίνιοι τρομοκράτες... Καλώς ήρθατε στον κόσμο του hacking!

Αρκετά χρόνια πριν, στη δεκαετία του '60 η λέξη hacker είχε ένα εντελώς διαφορετικό νόημα. Την εποχή των mainframes και των άκαμπτων υπολογιστικών συστημάτων, όποιος κατόρθωνε να εξωθήσει τα μηχανήματα αυτά πέραν των τετριμμένων ορίων τους και να τους δώσει νέες δυνατότητες έθετε αυτομάτως τον εαυτό του στους κόλπους της τεχνολογικής ελίτ των αυτοαποκαλούμενων hackers. Hack τότε σήμαινε γνώση σε βάθος, επέμβαση με φαντασία και εφευρετικότητα πάνω σε έναν υπολογιστή με σκοπό την ανακάλυψη νέων οριζόντων για την τεχνολογία. Το γνωστό σε όλους μας MIT των ΗΠΑ έγινε το φυτώριο για τη δημιουργία αυτής της κοινότητας εμπνευσμένων φοιτητών, οι οποίοι αρνούνταν πεισματικά να περιοριστούν σε όσα μάθαιναν από τα βαρετά εγχειρίδιά τους. Τα μέλη της αργότερα ίδρυσαν και στελέχωσαν εταιρείες όπως η Apple και η Microsoft, προκαλώντας σε ένα μεγάλο ποσοστό την τεχνολογική έκρηξη που ακολούθησε.

HACKER 'Η CRACKER;

Η γνώση, όμως, συχνά σημαίνει εξουσία και η εξουσία δεν άργησε να προκαλέσει την απληστία σε κάποιους από τους "μύστες" της πληροφορικής. Η ανάπτυξη των δικτύων και η αντικατάσταση των υπολογιστών-"δωματίων" με προσωπικούς υπολογιστές αποτέλεσαν το πρόσφορο έδαφος για να καρποφορήσουν οι προσπάθειες ηλεκτρονικής επέμβασης με όχι και τόσο φιλομαθή κίνητρα. Η γνώση για πολλούς άρχισε να γίνεται όπλο και η αίσθηση παντοδυναμίας που επέφερε η παραβίαση ξένων υπολογιστικών συστημάτων ήταν πιο δελεαστική από ποτέ. Η τότε κοινότητα των hackers προσπάθησε να διαχωρίσει τη θέση της από τα "μαύρα πρόβατα" που αμαύρωναν τη φήμη της. Ο Τύπος της δεκαετίας του '70 ήταν ήδη επιφυλακτικός με την επικείμενη τεχνολογική έκρηξη. Οι ηλεκτρονικές επιθέσεις, λοιπόν, που άρχισαν να κλιμακώνονται προς το τέλος της δεκαετίας εκείνης δεν άργησαν με τη βοήθεια κάποιων δημοσιογράφων να στιγματίσουν τους απανταχού hackers. Οι δεύτεροι αυτοαμυνόμενοι εγκαινίασαν τον όρο "cracker" για να περιθωριοποιήσουν εκεί όσους "παραστράτησαν" και επέλεξαν το σκοτεινό δρόμο της παρανομίας. Παρ' όλα αυτά, το αντιεμπορικό αυτό όνομα (στους Αμερικανούς θύμιζε περισσότερο τα τετράγωνα σνακ!) δεν κατόρθωσε να απενοχοποιήσει τους hackers στα μάτια της κοινής γνώμης. Από τη δεκαετία του '80 κιόλας η λέξη hacker έγινε συνώνυμη του "κακού" μάγου της πληροφορικής, του ηλεκτρονικού απατεώνα και του ψηφιακού τρομοκράτη. Η επιστημονική κοινότητα των hackers άρχισε να υποχωρεί δειλά

Hackers



Και όμως! Είναι η επίσημη διεύθυνση του Υπουργείου Εξωτερικών την ημέρα σύλληψης του Ocalan.



Ο 23χρονος φοιτητής Σωτήρης Τζίφας συλλαμβάνεται...

μπροστά στη σκοτεινή underground κουλτούρα των crackers οι οποίοι και κληρονόμησαν τελικά το προσωνύμιο hacker. Η ραγδαία ανάπτυξη του Internet έδωσε πνοή κινήματος στους έκτοτε hackers. Οι τεχνικές και οι γνώσεις διεθνοποιήθηκαν, ανάγοντας το δίκτυο σε σχολείο για τους εκκολαπτόμενους εφιάλτες κάθε υπολογιστικού συστήματος. Το Internet επέτρεπε την παραβίαση υπολογιστών σε όλο τον πλανήτη και έδωσε νέα διάσταση στην επικινδυνότητα του ως τότε παιγνιώδους hacking.

PHREAKING

Το γεγονός αυτό, βέβαια, σήμαινε άπειρες ώρες σύνδεσης στο δίκτυο και, συνεπώς, δυσβάσταχτα τηλεφωνικά τέλη για τους νεαρούς "εξερευνητές". Επόμενος στόχος τους, επομένως, ήταν οι τηλεφωνικές εταιρείες. Ο προγραμματισμός για λίγο μπήκε στην άκρη για να έρθουν στο προσκήνιο καλώδια και "κολλητήρια". Με αυτοσχέδιες ηλεκτρονικές κατασκευές οι hackers κατόρθωναν να ξεγελάνε την τηλεφωνική εταιρεία, ώστε να μη χρεώνονται ούτε δραχμή για την υπέρμετρη χρήση του τηλεφώνου τους. Κύρια τεχνική ήταν η προσομοίωση του τόνου που αποστέλλεται στο τηλεφωνικό δίκτυο όταν κατεβάζουμε το ακουστικό, ώστε να τερματιστεί η χρέωση. Το διάσημο blue box ήταν μία από τις πρώτες επιτυχημένες και διαδεδομένες ηλεκτρονικές κατασκευές που κατόρθωνε κάτι τέτοιο. Τα διαφυγόντα κέρδη των οργανισμών τηλεπικοινωνιών ήταν τεράστια και έτσι ρίχθηκαν σε έναν αγώνα δρόμου για να υπερκεράσουν τις τεχνικές των hackers. Οι hackers απάντησαν με νέες τεχνικές (yellow box, black box, red box κ.λπ.) και η διαμάχη αυτή κρατά ως τις μέρες μας, αν και το κόστος της τηλεφωνικής σύνδεσης με το Internet έχει ελαττωθεί αισθητά. Ο όρος "phreaking" γεννήθηκε για να περιγράψει το νέο αυτό πεδίο δραστηριοτήτων κάθε "αξιοπρεπούς" hacker. Το τηλέφωνο είναι ο κύριος τρόπος επίθεσης του hacker, αλλά και η μόνη μέθοδος εντοπι-



Ο "πατέρας" του phone phreaking John Draper.

σμού του. Για να καλύψουν τα χνάρια τους οι hackers κατάφερναν με αντίστοιχες ηλεκτρονικές διατάξεις να γελοιοποιούν τον εξοπλισμό του FBI για εντοπισμό τηλεφωνικών κλήσεων. Δεν έμειναν μόνο εκεί όμως. Ανακάλυψαν οι ίδιοι δικές τους τεχνικές παρακολούθησης και εντοπισμού τηλεφώνων, τεχνικές για ανεξάντλητες τηλεκάρτες και πολλά άλλα. Η απειλή που άκουγε στο όνομα hacker είχε αρχίσει να ξεφεύγει από τα στενά όρια της κοινωνίας των ηλεκτρονικών υπολογιστών...

WAREZ DOODZ

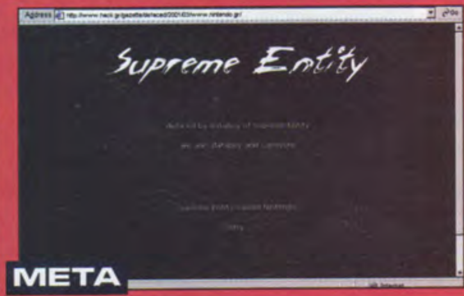
Μία άλλη από τις "ευγενείς" ασχολίες των κυβερνοανταρτών είναι η επέμβαση σε εμπορικά προγράμματα, με σκοπό την ελεύθερη αντιγραφή τους ή την παράκαμψη κάποιων περιορισμών των trial versions. Στην παλιά, ρομαντική εποχή της αθωότητας κάτι τέτοιο αποσκοπούσε μόνο σε άπειρες ζωές για κάποιο παιχνίδι. Εντούτοις, η άνθηση της πειρατείας στη δεκαετία του '80 και του '90 απαιτούσε την αντιπαράθεση με τους μηχανισμούς ασφαλείας απέναντι στην αντιγραφή που σκαρφίζονταν οι εταιρείες λογισμικού. Και εφόσον οι όροι "hacker" και "cracker" είχαν την ίδια σημασία χάρη στην αυθαιρεσία των media, το cracking άρχισε για κάποιους να σημαίνει την ενασχόληση με το σπάσιμο κωδικών σε προγράμματα και όχι με παραβίαση απομακρυσμένων συστημάτων. Οι αυτοαποκαλούμενοι και ως μέλη της σκηνής Warez αποτέλεσαν και αποτελούν πονοκέφαλο για όλα τα software houses, αφού χωρίς αυτούς το πειρατικό λογισμικό θα είχε καταπολεμηθεί. Με σλόγκαν τους το "Ελευθερία στη γνώση και την πληροφορία" οι crackers αυτού του είδους κατάφεραν να επεκτείνουν αρκετά τις προγραμματιστικές γνώσεις τους και συγκρότησαν ομάδες με σκοπό την ταχύτερη κατάρρευση κάθε μηχανισμού προστασίας software από αντιγραφή. Πολλοί ίσως να έχετε δει σε demos που συνοδεύουν πειρατικά παιχνίδια τα ονόματα τέτοιων ομάδων (όπως οι RAZOR). Κοινότοπη είναι η εξής μέθοδος cracking: Αποκτώντας μία δωρεάν trial

version ενός πανάκριβου εμπορικού προγράμματος, η οποία έχει συνήθως χρονικό περιορισμό χρήσης (π.χ. για τριάντα μέρες), ο cracker με τη βοήθεια σχετικού software "καταδιώκει" στη μνήμη τη θέση και τη στιγμή όπου γίνεται ο έλεγχος από το πρόγραμμα για το αν έχουν περάσει οι τριάντα μέρες τον εξουδετερώνει. Ετσι, έχει ελευθερία χρήσης σε ένα πρόγραμμα που θα χρειαζόταν αρκετά χρήματα για να αποκτήσει νόμιμα. Παρόμοια τύχη έχουν και τα shareware προγράμματα, των οποίων τα serial numbers και τα passwords για χρήση όλων των λειτουργιών τους παραβιάζονται αθρόα.

ΕΔΩ ΤΑ ΚΑΛΑ... DEFACEMENTS (Μέρος Α')



ΠΡΙΝ



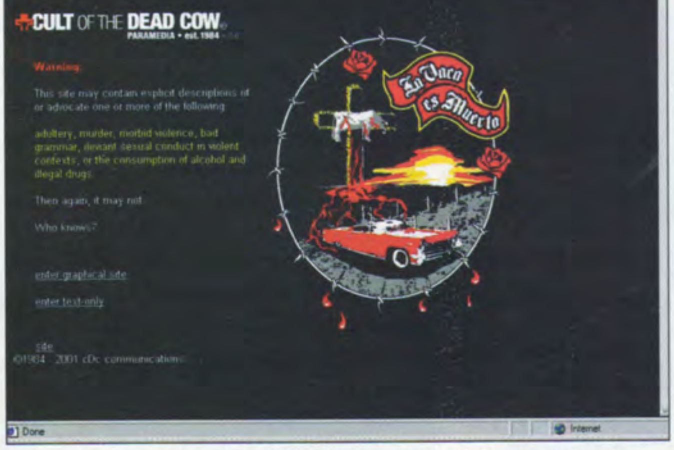
ΜΕΤΑ

DEFACEMENT ΚΑΙ ΠΡΟΠΑΓΑΝΔΑ

Οσοι ασχολείστε εντατικά με το σερφάρισμα στο Δίκτυο δεν αποκλείεται να έχετε γίνει μάρτυρες κάποιας περίπτωσης defaced site. Τι σημαίνει αυτό; Εχετε ανοίξει, για παράδειγμα, τη σελίδα του Υπουργείου Παιδείας και άντ' αυτής μπροστά στα έκπληκτα μάτια σας εμφανίζεται ο κύριος Αρσένης με στολή cheerleader! Προφανώς δεν είναι κάποιο εσωκομματικό παρατράγουδο, αλλά ακόμα μια μορφή επίθεσης hackers. Με τη λέξη "deface" περιγράφουμε την αλλοίωση των περιεχόμενων μιας ιστοσελίδας από αναρμόδια άτομα, με προπαγανδιστικούς συνήθως σκοπούς. Η τακτική αυτή αποτελεί πάγιο τρόπο αντίδρασης και διαμαρτυρίας εναντίον κυβερνητικών αποφάσεων ή πολυεθνικών συμφερόντων. Αλλοτε με σατυρικό και άλλοτε με επιθετικά αιχμηρό τρόπο, ένα αλλοιωμένο site μπορεί να εκθέσει ανεπανόρθωτα τους επίσημους δημιουργούς του. Θρυλικό έχει μείνει στην ελληνική ιστορία του defacement το περιεχόμενο του site του Υπουργείου Εξωτερικών την ημέρα σύλληψης του Ocalan. Ο δικτυακός τόπος του υπουργείου είχε υποστεί βάναυση "κυβερνο-πειρατεία" με αποτέλεσμα, ανάμεσα στα πολλά, να φέρει τον τίτλο "υπουργείο ξεφτίλας" και φωτογραφία ενός αυτοπυρπολούμενου Κούρδου με υπότιτλο το σαρδόνιο: "ένθερμος υποστηρικτής της πολιτικής μας στο ζήτημα Ocalan"! Την επίθεση υπέγραφε η ομάδα γιαουρτοφάγων και συνοδευόταν από πλήθος σκωπτικών σχολίων. Κυριολεκτικά χιλιάδες είναι τα παρόμοια περιστατικά, τόσο στον ελληνικό όσο και στο διεθνή κυβερνοχώρο. Σχεδόν όλες οι απελευθερωτικές οργανώσεις έχουν εγκαινιάσει εδώ και αρκετά χρόνια το ηλεκτρονικό "αντάρτικο". Υποστηρικτές των Μεξικανών zapatistas καθώς και μέλη του IRA έχουν προβεί αρκετές φορές σε επιθέσεις κατά κυβερνητικών sites. Παρ' όλα αυτά, υπάρχει μία ειδοποιός διαφορά ανάμεσα στους hackers που καταφεύγουν στην προβολή των θέσεων τους μέσω defacement. Κάποιοι έχουν σκοπό απλώς να εκθέσουν στην κοινή γνώμη μια κραυγή διαμαρτυρίας και ως εκ τούτου, πέραν της αλλοίωσης που προκαλούν στο site και η οποία δεν αργεί να αποκατασταθεί, δεν προβαίνουν σε περαιτέρω επεμβάσεις. Αντίθετα, υπάρχει και μια μικρότερη μερίδα hackers που επιχειρεί την πλήρη καταστροφή, την "επέλαση" στα δεδομένα των servers και την πρόκληση χάους στο πέρασμά τους. Το ζήτημα, πλέον, ανάγεται σε ηθικό και ο κώδικας τιμής ενός αξιοπρεπούς hacker τίθεται υπό συζήτηση...

ΟΙ IRC WARS, ΤΑ NUKES, ΤΑ TROJANS ΚΑΙ ΟΙ ΚΕΡΚΟΠΟΡΤΕΣ

Αν μοναδική πηγή γνώσης ενός εκκολαπτόμενου hacker είναι το Διαδίκτυο, το IRC αποτελεί το "αμφιθέατρο" της εκπαίδευσής του. Εκεί, όχι μόνο ανταλλάσσονται απόψεις και τεχνικές, αλλά υπάρχει ένα πρόσφορο πεδίο δοκιμών. Τα chat rooms αποτελούσαν ανέκαθεν πόλους έλξης για τους νεοεισελθόντες στον κόσμο του Internet. Η απειρία τους συχνά τους καθιστά εύκολους στόχους στα μάτια ενός πειραματιζόμενου hacker. Οι κίνδυνοι είναι αρκετοί... Για



Πιο underground δεν γίνεται! Η σελίδα του Cult of the Dead Cow (και όχι Crazy Cow!)

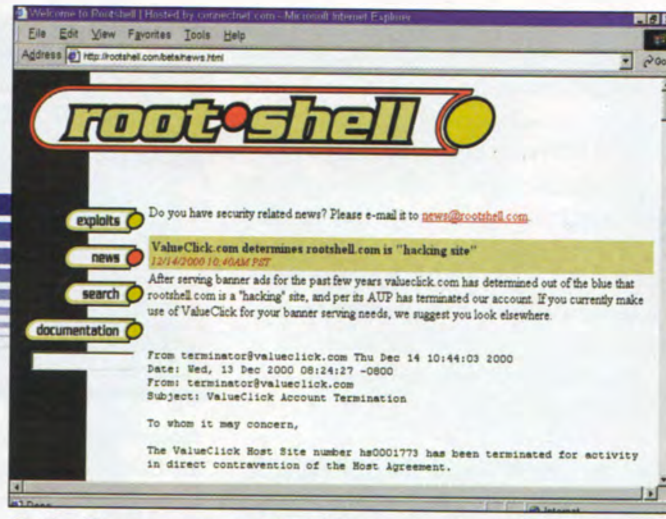


Επίθεση διαμαρτυρίας σε κινεζικό κυβερνητικό site κατά των εκτελέσεων.

Hackers



Το www.hack.gr θα σας εισάγει στον κόσμο του hacking, ώστε να μάθετε τι να προσέχετε.



Στη διεύθυνση www.rootshell.com διαπραγματεύονται ζητήματα ασφαλείας και cracking.

παράδειγμα, μιλάτε για αρκετή ώρα με την SabrinaBoomBoom (Η επιλογή του nick είναι τυχαία. Οποιαδήποτε σχέση του με υπαρκτά πρόσωπα είναι συμπτωματική!). Με χαρά διαπιστώνετε ότι σας στέλνει μια φωτογραφία της με τίτλο memagio.jpg! Ο νεανικός ενθουσιασμός σας και η ανδρική σας αθωότητα δεν σας επιτρέπει να κάνετε τρία γράμματα scroll στον τίτλο της υποτιθέμενης φωτογραφίας και να αποκαλύψετε το πραγματικό της extension: memagio.jpg.vbs. Ο δούρειος ίππος έχει μπει στον υπολογιστή σας... Η καλύτερη των περιπτώσεων είναι να πρόκειται απλώς για κάποιον ιό που θα σας "σμπαραλιάσει" το σύστημα ή για κάποιο script που ως αποτέλεσμα θα έχει να σας διώξουν "κλωτσηδόν" από το chat room. Η χειρότερη; Να είναι ο client κάποιου backdoor προγράμματος. Με απλά λόγια, να έχετε παραδώσει τον έλεγχο του PC σας όποτε μπαίνετε στο Internet στα χέρια του hacker που σας το έστειλε. Και στην περίπτωση που θέλει απλώς να σας τρομάξει, θα ανοιγοκλείσει το CD-tray σας, θα παίξει με την οθόνη σας και μετά το αρχικό σοκ θα συνειδητοποιήσετε τι έχει συμβεί. Στην περίπτωση, όμως, που πραγματικά σας έχει βάλει στο στόχαστρο, θα "γλιστράει" χωρίς να κάνει αισθητή την παρουσία του σε όλα τα προσωπικά σας δεδομένα στο σκληρό σας δίσκο. Θα βλέπει ό,τι κάνετε και όποια sites επισκέπτεστε. Με λίγα λόγια θα σας παρακολουθεί με τρόπο που θα ζήλευε κάθε μυστική υπηρεσία.

Το εφιαλτικότερο όλων; Αυτός που εξαπολύει μια τέτοια επίθεση χρειάζεται ελάχιστες γνώσεις. Τα πάντα γίνονται αυτοματοποιημένα από το σχετικό πρόγραμμα. Έτσι, δεκάδες επίδοξοι ψευτο-hackers θα επιχειρήσουν κατά καιρούς να σας ξεγελάσουν. Για την κοινότητα των "γκουρού" της επίπονης τέχνης του hacking, οι προαναφερόμενοι κρίνονται περιφρονητέοι και στιγματίζονται με τη λέξη "Lamerz" (λαμόγια ελληνιστί!)...



Συνήθης ερώτηση που ακολουθεί: "Αν δεν δέχομαι τίποτα από τρίτους είμαι ασφαλής;" Συνήθης απάντηση: "Όχι!" Ακόμα και αν στο δίσκο σας δεν "φωλιάσει" κάποιο Trojan ή κάποιος Backdoor Client, υπάρχουν και άλλες πηγές αναστάτωσης. Για παράδειγμα, η μέθοδος spam. Σύμφωνα με την τεχνική αυτή, το "θύμα" βομβαρδίζεται ανηλεώς με πακέτα ασυνάρτητων πληροφοριών με σκοπό να καταρρεύσει το σύστημά του (τα Windows δεν χρειάζονται και πολλή υποβοήθηση για να καταρρεύσουν...). Παράλληλα, υπάρχει και το port sniffing, το τσεκάρισμα δηλαδή στα ports σας, το οποίο δεν μπορεί να δώσει αρκετές πληροφορίες στον επεμβαίνοντα υπό κανονικές συνθήκες, εκτός και αν ήδη έχετε μολυνθεί με κάποιο από τα προγράμματα που προαναφέραμε. Σε συνδυασμό με το spoofing, θεωρούνται από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια ενός hacker. Spoof αποκαλούμε τη διαδικασία "αιχμαλώτισης", επέμβασης και αναμετάδοσης ενός ψηφιακού πληροφοριακού πακέτου, με αποτέλεσμα τη δημιουργία μιας "πλαστής" ηλεκτρονικής ταυτότητας. Τέλος, η λέξη που φέρνει ρίγη στη ραχοκοκκαλιά και κροτάλισμα στα δόντια είναι η nuke. Σημαίνει απευθείας κατακρεούργηση του σκληρού σας δίσκου, διαγραφή ή αλλοίωση του. Χρησιμοποιείται και καταχρηστικά ως τεχνική για να "πετάξεις"

κάποιον από το Internet τερματίζοντας τη σύνδεσή του, ως συνώνυμο της πρακτικής ICMP bombing (αποστολή μηνυμάτων τύπου EOF (end of file), dead socket, redirect κ.λπ.).

HACKERS HALL OF FAME

Η ρομαντική εποχή των ανιδιοτελών hackers που αναζητούσαν τη γνώση και την πληροφορία, θυμίζοντας περισσότερο το παιχνίδι Capture the Flag παρά πειρατεία δεδομένων, άρχισε να ξεθωριάζει προς τα τέλη της δεκαετίας του '70. Ο John Draper, αν και εκφραστής της "αθώας" γενιάς των hackers του '60, χαρακτηρίστηκε ως ο πατέρας του phreaking. Με το ψευδώνυμο Captain Crunch έγινε γνωστός ως ο πρώτος κατασκευαστής ενός blue box. Με μια παιδική σφυρίχτρα που παρήγαγε ήχο συχνότητας 2600Hz κατόρθωνε να ξεγελά το τηλεφωνικό δίκτυο και να κάνει τηλεφωνήματα δίχως χρέωση. Ηταν μάλιστα ο πρώτος που φυλακίστηκε για τεχνολογική απάτη. Οι Steve Wosniack και Steve Jobs, μετέπειτα ιδρυτές της εταιρείας Apple, ξεκίνησαν την καριέρα τους κατασκευάζοντας και πουλώντας ανάλογες συσκευές. Οταν απομακρύνθηκαν από την ίδια τους την εταιρεία, ίδρυσαν τη "Λεγεώνα Προμηθέας" με αποστολή να "κλέψουν" τη γνώση από τους λίγους και να τη διαδώσουν στους πολλούς. Πρώτο θύμα τους, φυσικά, η ίδια η Apple που είδε μυστικά της να διαρρέουν.

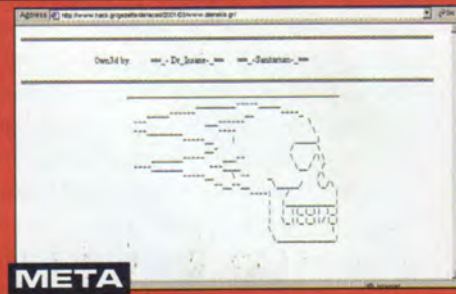
Η δεκαετία του '80 αποδείχθηκε σταθμός στη μετεξέλιξη του hacking από φοιτητικό κίνημα τεχνολατρών σε τρομοκρατική μάστιγα. Τα πρώτα PCs, η μετεξέλιξη του ARPANET σε Internet και η μόδα των BBS (Bulletin Board Services) έδωσαν νέα πνοή και εργαλεία στο χώρο. Οι ιδεαλιστές των προηγούμενων δεκαετιών έδωσαν τη σκυτάλη σε ομάδες hackers που σκοπό είχαν την αυτοπροβολή και αυτοεπιβεβαίωσή τους μέσα από τον πανικό που προκαλούσαν. Ετσι ιδρύθηκε από τον φέροντα το nick Lex Luthor η περιβόητη Legion Of Doom (LOD) το 1984. Εκεί στρατολογήθηκε η ελίτ των hackers, συμπεριλαμβανομένου και του νεαρού Mark Abene με το παρατσούκλι Phiber Optik. Το πιο πολλά υποσχόμενο μέλος των Legion Of Doom, τελικά, πετάχτηκε κακήν κακώς από τη λεγεώνα, εξαιτίας της διαφωνίας του με ένα υψηλά ιστάμενο μέλος. Ο Phiber Optik δεν έμεινε άπρακτος. Ιδρυσε τη δική του ομάδα με την ονομασία Masters Of Deception (MOD) και ο πόλεμος ξέσπασε χωρίς κανόνες. Τηλεφωνικές υποκλοπές, παραβιάσεις υπολογιστών, μπλοκάρισμα δικτύων ήταν μερικά από τα όπλα των αντιμαχόμενων παρατάξεων που αναμετρήθηκαν λυσσαλέα τα δύο πρώτα χρόνια της δεκαετίας του '90. Η κυβέρνηση των ΗΠΑ εγκαινιάζει το 1990 την επιχείρηση εξάρθρωσης της Legion Of Doom με κωδικό Operation Sundevil. Η αποτυχία της ήταν αποκαρδιωτική για τους διώκτες του ηλεκτρονικού εγκλήματος που ανασκουμπώθηκαν και επανήλθαν ύστερα από έναν χρόνο με την επιχείρηση Redux. Τέσσερα μέλη των Masters Of Deception αυτήν τη φορά συλλαμβάνονται και φυλακίζονται. Ο Mark Abene (Phiber Optik) οδηγείται στη φυλακή για να εκτίσει ποινή ενός χρόνου. Μόλις επιστρέφει στη Νέα Υόρκη τυγχάνει υποδοχής ήρωα... Σε μια από τις αρκετές επιδρομές που έγιναν σε σπίτια, σε αυτήν του μέλους των Legion Of Doom, Erik Bloodaxe, βρέθηκε ο πηγαίος κώδικας του Internet worm του Robert Morris. Ο ιός αυτός είχε σπείρει τον πανικό το 1988 όταν είχε μολύνει χιλιάδες υπολογιστές ανά τον κόσμο.

Αυτός που, πραγματικά, αναδείχθηκε σε τηλεοπτικό αστέρα της Αμερικής ήταν ο Kevin Mitnick. Αν και είχε ήδη συλληφθεί μία φορά επανήλθε δριμύτερος. Μεταξύ άλλων, κατηγορήθηκε για κλοπή 20.000 κωδικών πιστωτικών καρτών! Η εξαφάνισή του γέννησε ένα ανθρωποκυνηγητό σε όλες τις ΗΠΑ. Ο πρώτος hacker που είδε το πρόσωπό του σε αφίσες καταζητούμενων του FBI διέφευγε για αρκετό καιρό από τις διωκτικές αρχές. Την περίοδο που διωκόταν δεν άφησε τίποτα όρθιο! Τηλεφωνικά δίκτυα, κινητά τηλέφωνα, τραπεζικοί λογαριασμοί και οτιδήποτε περιείχε ψηφιακή πληροφορία ήταν επισφαλή. Το 1995 η μυθιστορηματική καταδίωξη έληξε άδοξα για τον Mitnick. Επειτα από 5 χρόνια στη φυλακή ο Mitnick απελευθερώθηκε στις 21 Ιανουαρίου του 2000 με περιοριστικούς όρους.

Το 1995 ήταν η χρονιά σύλληψης και του Ρώσου μαθηματικού Vladimir Levin στο αεροδρόμιο του Heathrow από την Interpol. Ο Levin καταδικάστηκε ως εγκέφαλος της σπείρας που έκλεψε "ηλεκτρονικά" δέκα εκατομμύρια δολάρια από τη Citibank. Κινηματογραφική πλοκή είχε και η

ΕΔΩ ΤΑ ΚΑΛΑ... DEFACEMENTS (Μέρος Β')





Ο Τζίφας κατηγορήθηκε ότι φούσκωσε το λογαριασμό του ΟΤΕ του Εθνικού Ιδρύματος Ερευνών κατά 9.690.400 δρχ. χρησιμοποιώντας μέσω Internet τις τηλεφωνικές τους γραμμές για κλήσεις σε εταιρεία ροζ τηλεφώνων με έδρα τα νησιά Παπούα!



6.000 υπολογιστές "φαγώθηκαν" από το Internet worm του Robert Morris.

ΣΚΟΤΕΙΝΑ SITES...

- www.astalavista.com
- www.2600.com
- www.hackers.com
- www.attrition.org
- www.hack-net.com
- www.hackology.com
- www.hack.gr

Hackers

"Συνωμοσία των Illuminati". Ο Karl Koch, Γερμανός hacker, στρατολογούσε hackers με σκοπό την εισβολή σε υπολογιστικά συστήματα στρατιωτικών στόχων κρατών-μελών του ΝΑΤΟ. Θύματα της οργάνωσής του έπεσαν τα εργαστήρια στρατιωτικών ερευνών των ΗΠΑ και της Ευρώπης, η NASA, η Philips-France, η GTE-Tomson και αρκετές άλλες εταιρείες κατασκευής οπλικών συστημάτων. Τα απόρρητα σχέδια που έκλεβαν τα πουλούσαν στην KGB. Το ψυχροπολεμικό σκηνικό είχε φινάλε που θα ζήλευε και χολιγουντιανό κατασκοπικό θρίλερ: η σπείρα εξαρθρώθηκε, αλλά ο Karl Koch βρέθηκε νεκρός σε ένα δάσος έξω από το Ανόβερο κάτω από μυστηριώδεις συνθήκες. Επίσημη εκδοχή η αυτοκτονία...

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΣΚΗΝΗ

Η χώρα μας, ως σχετικά νεοφώτιστη στην κοινωνία του Internet, δεν έχει να επιδείξει ηλεκτρονικές απάτες που να συγκλόνισαν την κοινή γνώμη. Εξαίρεση αποτελεί, ίσως, η σύλληψη του 23χρονου φοιτητή του τμήματος Πολιτικών Μηχανικών στο Πολυτεχνείο της Ξάνθης, Σωτήρη Τζίφα (γνωστού και με το nick Cyberia). Ο Τζίφας κατηγορήθηκε ότι φούσκωσε το λογαριασμό του ΟΤΕ του Εθνικού Ιδρύματος Ερευνών κατά 9.690.400 δρχ. χρησιμοποιώντας μέσω Internet τις τηλεφωνικές τους γραμμές για κλήσεις σε εταιρεία ροζ τηλεφώνων με έδρα τα νησιά Παπούα! Στην κατάθεσή του ομολόγησε πως ασχολείται με το hacking από το 1995 χωρίς ποτέ, όμως, να αποσκοπεί στο κέρδος παρά μόνο στη μάθηση. Η προτίμησή του σε τουρκικούς στόχους ήταν εμφανής. Μεταξύ άλλων δήλωσε: "Στη σελίδα του Υπουργείου Δημόσιας Τάξης εντόπισα σφάλμα-



Συνέντευξη με τη Venix

Ενα από τα γνωστότερα ονόματα στο χώρο των hackers στην Ελλάδα, η Venix, παραχώρησε αποκλειστική συνέντευξη στον Βαγγέλη Κράτσα για λογαριασμό του περιοδικού μας, απαντώντας σε ερωτήσεις που σχετίζονται με το παρόν και το μέλλον του hacking. Ας δούμε τι μας είπε:

PC Master: *Ποια είναι τα σημαντικότερα περιστατικά που έχεις βιώσει όλα αυτά τα χρόνια στο χώρο;*

Venix: Η προσωπική ιστορία μου στο χώρο ξεκινά πριν από 14-15 χρόνια. Στις αρχές της δεκαετίας του '90 η εποχή της αθωότητας είχε φτάσει πια στο τέλος της. Θυμάμαι πως τότε άρχισαν να "εξαφανίζονται" άτομα που έβλεπα καθημερινά on-line από Αμερική και Ευρώπη και αργότερα μάθαινα πως είχαν συλληφθεί, οι υπολογιστές τους είχαν κατασχεθεί και τους απαγγέλλονταν κατηγορίες. Αυτό ήταν το σημαντικότερο που βίωσα όλα αυτά τα χρόνια: Τον κόσμο να εξαφανίζεται από δίπλα μου κι εγώ να συνειδητοποιώ πως αυτό που έκανα θεωρούνταν πλέον αδίκημα.

PC Master: *Εσύ τι πιστεύεις; Το hacking είναι, τελικά, αδίκημα ή ένα προηγμένο τεχνολογικό παιχνίδι που βοηθά με τον τρόπο του την εξέλιξη;*

Venix: Ανάλογα τι κάνεις. Αν είσαι hacker για προσωπικό όφελος πέρα από την κατάκτηση της γνώσης, τότε είναι αδίκημα. Αν πάλι βανδαλίσεις μία σελίδα απλά και μόνο για το κέφι σου, τότε και πάλι είναι αδίκημα. Παρενοχλείς κάποιους. Αν όμως σκοπός σου είναι να μεταδοθεί η γνώση, οι administrators να μάθουν να κάνουν σωστά τη δουλειά τους και να ασχοληθούν σοβαρά με τα μηχανήματά τους, τότε δεν μπορεί να θεωρηθεί ως αδίκημα. Τότε είναι μια προσπάθεια βελτίωσης του κόσμου της τεχνολογίας.

PC Master: *Ας κάνω λίγο το δικηγόρο του διαβόλου: Πολλοί υποστηρίζουν πως το ίδιο επιχείρημα θα μπορούσε να επικαλεστεί και ένας διαρρήκτης, για παράδειγμα, λέγοντας ότι κλέβει όχι για δική του ευχαρίστηση, αλλά για να βελτιωθούν τα... συστήματα συναγερμού. Τι απαντάς σε αυτούς;*

Venix: Υπάρχει μία διαφορά: Αν βρω την πόρτα σου ανοικτή, μπω στο σπίτι σου, ρίξω μια ματιά και φύγω, μπορεί να βελτιώσω τον τρόπο σκέψης σου και στο μέλλον να κλειδώνεις. Εάν όμως μπω και πάρω ένα σουβενίρ από το σπίτι σου, τότε ναι, είμαι κλέφτης. Το να ρίξω μια ματιά περπατώντας στο δρόμο μέσα από ένα ανοικτό παράθυρο δεν είναι αδίκημα. Είναι περιέργεια.

PC Master: *Ποια είναι η "χακιά" που θυμάσαι περισσότερο και που θα μπορούσες να μας μιλήσεις γι' αυτήν;*

Venix: Αυτή που θυμάμαι περισσότερο είναι η Εθνική Μετεωρολογική Υπηρεσία της Αργεντινής. Επρόκειτο μάλιστα για ένα από τα πρώτα VAX που συνάντησα μπροστά μου και δεν ήξερα σχεδόν καθόλου από VMS. Τι έκανα, λοιπόν; Απευθύνθηκα με θράσος στην Digital, τους ζήτησα όλα τα manuals του VMS και αυτοί... μου τα έδωσαν! Ετσι, έκατσα και έμαθα VMS αποκλειστικά και μόνο για το συγκεκριμένο μηχάνημα.

PC Master: *Τι ακριβώς έκανες σε αυτό το κακόμοιρο μηχάνημα;*

Venix: Α, όχι και τόσο ευχάριστα πράγματα: Πειράζαμε λίγο τις προβλέψεις του καιρού της Αργεντινής κι έτσι στο δελτίο έβγαινε, π.χ., πως ο καιρός θα είναι χειμωνιάτικος, ενώ έξω ήταν χαρά Θεού, πως θα είχε χιονοπτώσεις ντάλα καλοκαίρι κι άλλα τέτοια ωραία. Αυτά τα είχαμε κάνει μέσω X-25 στα τέλη της δεκαετίας του '80, αν θυμάμαι καλά.

PC Master: *Να το αποδώσω δηλαδή σε hacking αν η δική μας Μετεωρολογική Υπηρεσία κάνει σύριο καμία λανθασμένη πρόβλεψη;*

Venix: Μπα, η δική μας δεν έχει ανάγκη τους hackers, τα κάνει μπάχαλο από μόνη της (γέλια)!

PC Master: *Για τον Τζίφα τι πιστεύεις; Η περίπτωσή του απασχόλησε πολύ τα μέσα ενη-*

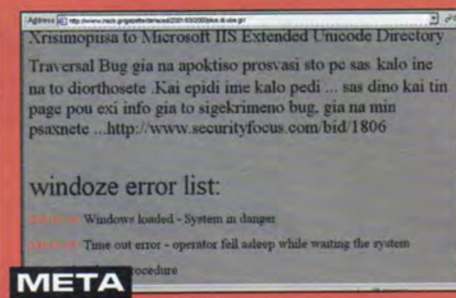
τα ασφαλείας των υπολογιστικών συστημάτων. Στο Υπουργείο Εξωτερικών έκανα hacking την ημέρα σύλληψης του Ocalan. Το έκανα αυτό με στόχο την αποκατάσταση της σελίδας όπου ξένοι και ένας Ελληνας εισήλθαν και τοποθέτησαν προβληματικού περιεχομένου υλικό. Η πράξη μου αυτή έγινε όταν έμαθα ότι το ΥΠΕΞ είχε δεχθεί χτύπημα από hacker με σκοπό το βανδαλισμό. Η οργάνωση που το έκανε ονομάζεται Δικτυακή Πάλη."

Αποτέλεσμα της φήμης που επέφεραν οι ενέργειές του ήταν η πρόσληψή του από την Intracom, αν και η συνεργασία τους διακόπηκε προσωρινά μόλις ξέσπασε το σκάνδαλο για την υπέρογκη τηλεφωνική χρέωση. Τα στοιχεία της έρευνας τελικά δεν παρέτειναν την προφυλάκιση του 23χρονου φοιτητή, μια και φαίνεται να τον απαλλάσσουν από τις κατηγορίες για τους τηλεφωνικούς λογαριασμούς του Εθνικού Ιδρύματος Ερευνών.

ΕΔΩ ΤΑ ΚΑΛΑ... DEFACEMENTS (Μέρος Γ')



ΠΡΙΝ



ΜΕΤΑ

Το ελληνικό δίκτυο, εν τω μεταξύ, έχει να επιδείξει περισσότερες επιθέσεις σε sites από όσες ίσως θα περίμενε κανείς. Με τα υπουργεία και τους κυβερνητικούς οργανισμούς να αποτελούν τον πρώτο στόχο των "διαμαρτυρόμενων" κυβερνοεπαναστατών, ακολουθούν σε προτιμήσεις τα εκπαιδευτικά ιδρύματα, τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και οι εταιρείες πληροφορικής. Η ομάδα Δικτυακή Πάλη, αλλά και οι

μέρωσης τον τελευταίο καιρό...

Venix: Εμείς που γνωρίζαμε on-line τον Cyberia, οφείλω να σου πω πως τον θεωρούσαμε, προτού συμβούν όλα αυτά, ως έναν wannabe με μεγάλο στόμα. Δεν ξέρω, πάντως, αν όντως έκανε όσα τον κατηγορούν. Οχι, βέβαια, πως το συγκεκριμένο ήταν δα και hacking, έτοιμα resources βρήκε από Ιταλούς. Κλοπή ήταν καθαρά. Πάντως, εγώ προσωπικά δεν πιστεύω πως τα έχει κάνει αυτά ο ίδιος. Απλώς ο Τζίφας έχει, όπως σου είπα, μεγάλο στόμα, κι όποιος έχει μεγάλο στόμα, του "φορτώνουν" πολλά.

PC Master: *Εσύ ψωνίζεις μέσω Internet ή φοβάσαι κάποιον πιθανό hacker που θα προσπαθήσει να υποκλέψει τα στοιχεία της πιστωτικής κάρτας σου;*

Venix: Ψωνίζω μέσω Internet και μάλιστα συχνά. Απλώς προσέχω να βρίσκω sites που έχουν ενεργοποιημένο SSL ή διαθέτουν secure server όπως αυτό της Verisign, επειδή τότε ξέρω πως τα δεδομένα κρυπτογραφούνται και νιώθω ασφάλεια. Από την άλλη, έχω συναντήσει πολλά sites που απλώς σου ζητούν να συμπληρώσεις τα στοιχεία σου σε μία φόρμα και να τους τη στείλεις χωρίς κρυπτογράφηση, χωρίς τίποτα, οπότε εκεί όχι, δεν τα δίνω.

PC Master: *Οι νόμοι σήμερα είναι σκληροί ή ελαστικοί για τους hackers; Χρειάζονται να ληφθούν επιπλέον μέτρα;*

Venix: Αυτό που χρειάζεται είναι να ληφθούν τα σωστά μέτρα. Η Μεγάλη Βρετανία, με την καινούρια νομοθεσία, τους κατατάσσει συλλήβδην στην κατηγορία των τρομοκρατών. Αυτό όχι, δεν είναι σωστό μέτρο. Οταν η ίδια η νομοθεσία δεν διαχωρίζει τη μορφή και το σκοπό του hacking, βάζει στο ίδιο τσουβάλι τη χρησιμοποίηση ενός account και την κλοπή δεδομένων, δεν κινείται προς την ορθή κατεύθυνση. Πιστεύω πως το hacking είναι κάτι που δεν μπορούν ακόμα να κατανοήσουν οι νομοθέτες στο σύνολό του. Κατά τα άλλα, δεν θα έλεγα πως γενικά ζητώ ελαστική αντιμετώπιση - ο καθένας οφείλει να είναι υπεύθυνος για τις πράξεις του.

PC Master: *Παλιά είχες γράψει σε άρθρα σου στο "Altfactor" και αλλού πως η φυσιογνωμία του Internet έχει αλλοιωθεί από αυτούς που το χρησιμοποίησαν και το χρησιμοποιούν όχι με βάση την ελευθερία που προσφέρει και τις δυνατότητες στον τομέα της γνώσης, αλλά εκμεταλλευόμενοι το "εμπορικό" πρόσωπό του. Τώρα πια που κι εσύ έχεις διεισδύσει επαγγελματικά σε αυτούς τους χώρους και το Internet δίνει και σ' εσένα φράγκα, πώς αισθάνεσαι βλέποντας τα πράγματα από τη "σκοτεινή πλευρά του φεγγαριού";*

Venix: Επαγγελματικά δεν έπαψα ποτέ να είμαι ένα "γκρίζο καπέλο", όπως λένε οι hackers, δηλαδή έχω περάσει στην άλλη όχθη εδώ και χρόνια. Επειδή όμως το Internet ως μέσο το έζησα από τη γέννησή του και φαντάζομαι ότι το βοήθησα όπως το βοηθήσαμε όλοι οι "παλιοί", όποτε το αντικρίζω, το σέβομαι. Οι καινούριοι καθώς και όλοι όσοι κατηγορώ, το ποδοπάτησαν και το τσαλαπάτησαν. Μπήκαν σαν ορδές μέσα χωρίς να προσέξουν ότι κάτω υπήρχε στρωμένη μοκέτα και έπρεπε να σκουπίσουν τα πόδια τους. Δεν το γνώρισαν και ούτε σκοπεύουν να το γνωρίσουν ως μέσο. Αυτό είναι που με ενοχλεί.

PC Master: *Ποιο πιστεύεις πως θα είναι το μέλλον του Internet;*

Venix: Δυστυχώς, θα γίνει τηλεόραση. Μας το έχουν πάρει ήδη το Internet - όσο κι αν από ρομαντισμό εγώ συνεχίζω να φωνάζω "μη μας το παίρνετε".

PC Master: *Ολη αυτή η ιστορία με το Napster, τα warez sites, τα cracks κ.λπ. μήπως δίνει ένα επιπλέον άλλοθι στις εταιρείες για να υποβαθμίσουν το Internet ως μέσο και να το κατευθύνουν εκεί που αυτές θέλουν;*

Venix: Δεν είναι μόνο αυτά. Είναι οι κατηγορίες πως οι τρομοκράτες χρησιμοποιούν το Internet για να περνούν μεταξύ τους μηνύματα και να οργανώνονται, οι κλέφτες μιλάνε μέσα από το Internet, οι παιδόφιλοι διακινούν το υλικό τους μέσω του Internet κ.ο.κ. Προσωπικά πιστεύω πως όλα αυτά είναι δικαιολογίες για την αστυνόμευσή του και μόνον. Δεν βρίσκονται όλοι οι παιδόφιλοι στο Internet, οι παιδόφιλοι είναι στο δρόμο. Η πορνογραφία δεν εδρεύει μόνο στο Internet, αλλά επίσης στα περίπτερα και την τηλεόραση. Warez βρίσκεις και στη Στουρνάρη με 2.000 δρχ. το CD. Δεν είδα όμως να κλείσουν κανέναν από αυτούς.

PC Master: *Σε ευχαριστώ για τη συνομιλία που είχαμε.*



EL3CtRiCowBoY, Dr Insane, Sanitarium, Trisatanic Diabolator Team, HuXFluX, Xagiate και πολλοί άλλοι (ζητάμε συγγνώμη από όσους ξεχάσαμε, μη μας χακάρετε καμιά σελίδα!) έχουν αναστατώσει κατά καιρούς το ελληνικό Internet.

ΚΡΑΤΙΚΑ ΑΝΤΙΜΕΤΡΑ ΚΑΤΑΣΤΟΛΗΣ

Αν λάβουμε υπόψη μας πως οι πρώτες ποινές που επιβλήθησαν σε hackers ήταν κάποια περιοριστικά μέτρα σχετικά με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών, η κατασταλτική αντίδραση των κυβερνήσεων έχει κλιμακωθεί κατακόρυφα. Το 1998, μάλιστα, είχαμε και την πρώτη εκτέλεση ηλεκτρονικών εγκληματιών στην Κίνα. Οι αδερφοί Hao Jinglong και Hao Jingwen εκτελέστηκαν για ηλεκτρονική απάτη εις βάρος της Βιομηχανικής και Εμπορικής Τράπεζας Κίνας, από την οποία και απεκόμισαν γύρω στα 8,5 εκατ. δραχμές.

Στη Δύση μπορεί οι ηλεκτρικές καρέκλες να μην έχουν επιστρατευτεί ακόμα, ωστόσο οι hackers έχουν πάψει να έχουν τα ελαφρυντικά μιας εκκεντρικής και αποκλίνουσας μεγαλοφυΐας. Στη Μεγάλη Βρετανία οι κακόβουλες παραβιάσεις υπολογιστικών συστημάτων έχουν ενταχθεί στο νομοσχέδιο κατά της τρομοκρατίας και αρκετές χώρες προτίθενται να ακολουθήσουν αυτήν την πολιτική σκληρής αντιπαράθεσης. Οι "κυβερνο-αστυνομικοί" πληθαίνουν και στρατολογούνται ακόμα και σε χώρες όπως η δική μας όπου μέχρι πρότινος παρόμοιες υποθέσεις εξετάζονταν από το τμήμα Δίωξης Οικονομικών Εγκλημάτων. Τα 5 χρόνια φυλάκισης του Kevin Mitnick δεν άφησαν κανέναν hacker αδιάφορο. Τα τμήματα "Τηλεματικής" Αστυνομίας που έχουν συσταθεί ανά τον κόσμο έγιναν ο νέος στόχος των δικτυακών συμμοριών.

Ακόμα αυστηρότερα μέτρα αναμένονται για το μέλλον. Οι ηγέτες της σύγχρονης οικονομίας δεν είναι διατεθειμένοι να εγκαταλείψουν τις χρυσοφόρες δυνατότητες ενός ασφαλούς Internet εξαιτίας κάποιων που επιμένουν να γελούν, όποτε κυκλοφορούν νέα προγράμματα προστασίας. Βιομηχανίες όπως αυτή του Hollywood αρχίζουν να απειλούνται άμεσα. Οι πολυδάπανες ταινίες τους κινδυνεύουν να διανέμονται δωρεάν όσο η εξέλιξη της τεχνολογίας επεκτείνεται. Ηδη η πειρατεία στα DVD έχει προκαλέσει πανικό στο χώρο του θεάματος. Συνυπολογίστε το γεγονός ότι ταχύτερο Internet σημαίνει πρώτη προβολή υπερπαραγωγών απολύτως δωρεάν στο σπίτι σας! Σάλος προκλήθηκε στο Δίκτυο όταν κάποιοι "τυχεροί" με γρήγορες συνδέσεις και "διασυνδέσεις"

κατόρθωναν να αποκτήσουν πρόσβαση στην ταινία "MATRIX" προτού ακόμα αυτή προβληθεί στις ΗΠΑ...

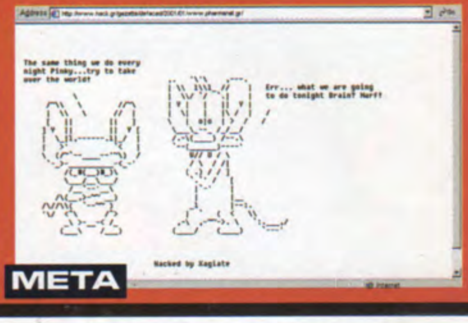
Η ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ ΤΟΥ HACKER

Η κοινότητα των hackers, όπως ήταν αναμενόμενο με δεδομένα τα περιθωριακά αλλά και ελιτίστικα χαρακτηριστικά της, ανέπτυξε μια δική της κουλτούρα. Νέος τρόπος γραφής και επικοινωνίας, νέοι ηθικοί κώδικες, νέα ιδεολογία. Κάτω από τη φιλοσοφία της ελεύθερης διακίνησης πληροφοριών αναπτύχθηκαν, παράλληλα, αρκετές ιδεολογίες που φλερτάρουν έντονα με αναρχικές, ακτιβιστικές και αντικρατικές πεποιθήσεις. Η αδιάκριτη, μαζική και αυθαίρετη περιθωριοποίηση του συνόλου των hackers από την κοινή γνώμη, επέτρεψε στους crackers να σφετεριστούν τον όρο και να επιβιώσουν αποδεχόμενοι τον τίτλο του παρανόμου. Η λέξη χάος αντηχεί σαν πρόκληση στα αυτιά ομάδων που συγκροτούνται με σκοπό την καθιέρωση ενός ιδιόμορφου καθεστώτος στο χώρο της τεχνολογίας. Η αποστροφή στις δομές της ιεραρχίας, στις πολυεθνικές και τα εκάστοτε μονοπώλια πολλές φορές επισκιάζει τον αγώνα των hackers για εξάλειψη κάθε είδους λογοκρισίας στο net. Σε μια πολυπρόσωπη κουλτούρα το μόνο που μένει ως σταθερό σημείο αναφοράς είναι η αργκό που χρησιμοποιείται μεταξύ των οπαδών της. Ετσι η λέξη dudes γράφεται d00dz, τα τελικά σίγμα αντικαθίστανται από ζήτα, τα ε αναγράφονται ως 3, οι πεζοί χαρακτήρες αναμειγνύονται με τους κεφαλαίους και γενικά χρησιμοποιούνται άλλα πολλά φανταχτερά λεκτικά ευρήματα ή παιχνίδια, τα οποία αποσκοπούν στην περιχαράκωση μιας κοινότητας που επιθυμεί η ίδια το περιθώριο, με μια νότα ελιτίστικης υπεροψίας ενίοτε. Ενδεικτικό είναι το site του διαβόητου Cult of the Dead Cow (cDc) www.cultdeadcow.com, τα

ΕΔΩ ΤΑ ΚΑΛΑ... DEFACEMENTS (Μέρος Δ')



ΠΡΙΝ



ΜΕΤΑ

Hackers



στρέφουν, το μόνο που κάνουν είναι να εντοπίζουν τις αδυναμίες τους και να προκαλούν τους αρμόδιους να τις διορθώσουν. Δεν είναι λίγες οι εταιρείες που πληρώνουν hackers για να τεστάρουν με αυτόν τον τρόπο τα συστήματά τους (τους λεγόμενους sneakers ή tiger teams). Πολλές τεχνολογικές εξελίξεις έχουν τις ρίζες τους στο εφευρετικό μυαλό ενός τέτοιου ανθρώπου. Ποιος εγγυάται, όμως, ότι ένας άνθρωπος με τόσες γνώσεις δεν θα μπει στον πειρασμό να τις εκμεταλλευτεί αποσκοπώντας σε προσωπικό όφελος; Γιατί όσο περνάνε τα χρόνια τόσο λιγοστεύουν οι hackers για τους οποίους η απόκτηση της πληροφορίας είναι ο αυτοσκοπός και όχι η μετέπειτα εκμετάλλευσή της. Φημολογείται πως ακόμα και πολυεθνικές εταιρείες στρατολογούν hackers με αποστολή να κατασκοπεύουν τους εργαζόμενους και τους ανταγωνιστές. Καταστρατηγώντας κάθε έννοια απορρήτου (ιατρικού, προσωπικού ή οποιουδήποτε άλλου) ο καθένας από εμάς μπορεί να μπει στο στόχαστρο της απληστίας κάποιων για πληροφορίες.

μέλη του οποίου προσπαθούν με άκρως προκλητικό τρόπο να καταρρίψουν κάθε μορφή ιεραρχικής δομής, ανάγοντας τους εαυτούς τους σε πρεσβευτές του χάους. Το κράτος, η θρησκεία, η οικονομία, τα ΜΜΕ και οτιδήποτε άλλο αντιπροσωπεύει τη σύγχρονη κοινωνία μετατρέπεται σε κόκκινο πανί για πολλές από τις ομάδες hackers που μπορούν να αναστατώσουν το Πεντάγωνο από ένα laptop στην παραλία... Η μυστική υπηρεσία των ΗΠΑ (US Secret Service) γίνεται κυνηγός αλλά και θήραμα. Τα αρχικά του Secret Service, μάλιστα, γέννησαν το ομολογουμένως εμπνευσμένο παρατσούκλι S-S (Ες-Ες) το οποίο και αντικατοπτρίζει την άποψη των hackers για τις κρατικές υπηρεσίες ασφαλείας. Ενδεικτική της φιλοσοφίας τους είναι η φράση του Thomas Jefferson που φιγουράρει στην κεντρική σελίδα των cDc: "Αυτοί που επιθυμούν να θυσιάσουν την ελευθερία τους με σκοπό να αποκτήσουν ασφάλεια, δεν θα έχουν, ούτε τους αξίζει, κανένα από τα δύο."



Κοινό χαρακτηριστικό των απανταχού hackers αποτελεί και το θράσος. Θράσος στις επεμβάσεις, θράσος και στις μεθόδους τους. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός πως μερικές από τις μεγαλύτερες υποθέσεις hacking δεν θα υπήρχαν αν κάποιος αφελής υπάλληλος δεν ενέδιδε στη σοβαροφάνεια ενός "μασκαρεμένου" cracker. Η πλειονότητα των "γεροντότερων" του χώρου συμβουλεύει τα πνευματικά της παιδιά στο Internet: "Σας λείπει κάποιος πολύτιμος κωδικός ή κάποιο απόρρητο τηλέφωνο; Τηλεφωνήστε στην εταιρεία που έχετε στοχεύσει σαν θύμα και απλώς... ζητήστε το! Υποδυθείτε όποιον σας υποδείξει η εφευρετικότητά σας και πείστε τον, συνήθως, άσχετο υπάλληλο να σας παραχωρήσει την πολυπόθητη πληροφορία!". Ο Kevin Mitnick, άλλωστε, έχει δηλώσει ότι παρουσιάστηκε ως διοικητικός υπάλληλος της AT&T και έπεισε μία υπάλληλο να του στείλει με fax ένα απαραίτητο password...

Τρομοκράτης, απατεώνας ή ρομαντικός κυβερνοεπαναστάτης; Ενα ερώτημα που μάλλον δεν θα βρει ποτέ μια γενική και απόλυτη απάντηση. Σίγουρα, η καταπάτηση της ασφάλειας των προσωπικών μας δεδομένων ακούγεται εφιαλτικά φασιστική. Εξίσου τρομακτική φαντάζει και η δυνατότητα που έχουν οι "μύστες" της τεχνολογίας να γελοιοποιούν οποιονδήποτε μηχανισμό ασφαλείας. Χαρακτηριστικό είναι πως η πλειονότητα των hackers που συνελήφθησαν βρήκαν κατόπιν δουλειά σε εταιρείες πληροφορικής ή ακόμα και στο ίδιο το κράτος! Ο λόγος προφανής: Ο καλύτερος τρομοκράτης γίνεται ο αποτελεσματικότερος διώκτης της τρομοκρατίας. Πολλοί από τους hackers που παραμένουν σε ενεργό δράση υποστηρίζουν πως τελούν λειτούργημα. Από τη στιγμή που παραβιάζουν συστήματα ασφαλείας χωρίς να τα κατα-

PHINAL3...

Ή φινάλε, όπως θα έλεγε κάποιος ανεπηρέαστος από την underground γενιά των hackers. Και δεν λέμε crackers, αφού οι όροι έχουν συγχυστεί εδώ και αρκετά χρόνια για να αναλάβουμε εμείς με ένα άρθρο την αποκατάστασή τους. Ενας κόσμος γνώσης σε βάθος πάντοτε έχει δύο όψεις, αυτήν της γοητείας και αυτήν του τρόμου. Οι μυστικές υπηρεσίες έχουν βιώσει και τις δύο όψεις του νομίσματος, σε βαθμό μάλιστα που τις κάνει να ισχυρίζονται πως ο επόμενος παγκόσμιος πόλεμος θα γίνει στο Internet. Το "αντάρτικο" κάποιων ρομαντικών hackers επισκιάζεται από το ληστρικό πνεύμα κάποιων άλλων. Οσο η τεχνολογία γίνεται πολυπλοκότερη σε ουσία αλλά και απλούστερα προσπελάσιμη από το μέσο χρήστη τόσο θα περιχαρακώνεται μια "κάστα" μυημένων τεχνοκρατών που γνωρίζει τα πραγματικά μυστικά της. Γιατί όλοι ξέρουμε να "σερφάρουμε", πόσοι όμως ξέρουμε τι πραγματικά συμβαίνει εκείνη τη στιγμή; Οι μυημένοι, λοιπόν, όταν αρχίζουν να μεθάνε από την υπεροψία της γνώσης γίνονται επικίνδυνοι, είτε αυτοί λέγονται hackers είτε λέγονται υψηλόβαθμα στελέχη στη Silicon Valley. Σκεφτείτε πως ό,τι διαβάσατε σε αυτό το αφιέρωμα αποτελεί ένα μικρό ποσοστό της αλήθειας. Γιατί, όπως σοφά ανέφερε ο συγγραφέας Aldous Huxley, αν είσαι καλός hacker όλοι μαθαίνουν το όνομά σου. Αν είσαι, όμως, μεγαλειώδης hacker δεν το μαθαίνει ποτέ κανείς. PC



Η Walt Disney
PICTURES ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ
ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΣ
ΕΝΑΣ ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ
Ένα μοναδικό ταξίδι στο προϊστορικό παρελθόν!
ΔΩΡΟ
1 ΠΑΙΔΙΚΗ ΕΙΣΟΔΟΣ
για το ΚΕΝΤΡΟ ΓΑΙΑ
ΚΕΝΤΡΟ
ΓΑΙΑ
Μουσείο Γουλανδρή
Φυσικής Ιστορίας
© DISNEY
ΤΩΡΑ ΣΕ VIDEO
ΚΑΙ Disney DVD
ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΜΕ ΦΟΒΕΡΑ ΔΩΡΑ
ΑΠΟ ΤΟ PCmaster CD-ROM
AUDIO VISUAL ENTERPRISES S.A.
LICENSEE FOR GREECE & CYPRUS
ΜΕΤΑΓΛΩΤΤΙΣΜΕΝΟ & ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΥΠΟΤΙΤΛΟΥΣ

THE MAKING OF

OPSYS

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

Αποκλειστική συνέντευξη με τους δημιουργούς του παιχνιδιού



Στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού διαβάσατε το αναλυτικό review του Αντρέα Τσουρινάκη για το Opsys, το puzzle-adventure game της κυπριακής εταιρείας [hyper]media. Το Opsys συνοδευόταν από έναν διαγωνισμό με έπαθλο, ούτε λίγο ούτε πολύ, 10.000 δολαρίων για τον πρώτο που θα κατάφερνε να λύσει όλους τους γρίφους του παιχνιδιού. Αυτόν το μήνα σάς παρουσιάζουμε μία αποκλειστική συνέντευξη με τους δημιουργούς του Opsys, όπου αποκαλύπτονται πολλές σημαντικές πτυχές και παραλειπόμενα από την περίοδο κατασκευής του τίτλου και όχι μόνο.

Στις ερωτήσεις μας για το Opsys απάντησαν από τη [hyper]media οι Δάφνη Δημητριάδη, Αλέξανδρος Δημητριάδης και Srdjan Markovic. Ας δούμε τι μας είπαν:

PC Master: *Ποια εργαλεία χρησιμοποιήσατε για την κατασκευή του Opsys;*

[hyper]media: Χρησιμοποιήσαμε τα εξής εργαλεία: Macromedia Director v8.00, After-Effects, Apple QuickTime, Maya, Hash, VR Works, Photoshop, Metro.

PC Master: *Πόσοι εργάστηκαν και για ποιο χρονικό διάστημα για την ολοκλήρωση του παιχνιδιού;*

[hyper]media: Εργάστηκαν έξι άτομα ως ακολούθως:

Executive producer: Δάφνη Δημητριάδη - 12 μήνες
Creative director: Αλέξανδρος Δημητριάδης - 18 μήνες (14ωρα εργασίας non-stop)
Creative director: Srdjan Markovic - 14 μήνες (14ωρα εργασίας non-stop)
Programmers: Andy Fuchs-2 1/2 μήνες (14ωρα εργασίας non-stop)
Ulla Gusenbauer - 2 1/2 μήνες (14ωρα εργασίας non-stop)
Assistant programmer: Louisa Papandreou - 4 μήνες
Tester: Δάφνη Δημητριάδη (1.000 ώρες)

(Σ.Σ.: Εδώ να αναφέρω πως η συγκεκριμένη απάντηση μάς έκανε μεγάλη ζημιά εδώ στο περιοδικό, αφού στον εκλεκτό εκδότη μας άρεσε πολύ αυτό το "14ωρα εργασίας non-stop" και, αφού ύμνησε την "εργατικότητα των Κυπρίων αδελφών μας", ήδη προετοιμάζεται να το εφαρμόσει και σε εμάς εντός των προσεχών... ωρών.)



PC Master: *Ποιοι ήταν οι βασικοί συντελεστές του Opsys;*

[hyper]media: Σίγουρα το χαρακτηρισμό αυτό κερδίζουν οι Αλέξανδρος Δημητριάδης και Srdjan Markovic.

PC Master: Ποιες δυσκολίες συναντήσατε κατά το διάστημα της κατασκευής του παιχνιδιού;

[hyper]media: Υπολογίζαμε ότι το παιχνίδι θα ήταν έτοιμο τον Ιούλιο του 2000. Ο προγραμματισμός ήταν πολύ δύσκολος και υπάρχει μεγάλη έλλειψη σε προγραμματιστές πολυμέσων στην Κύπρο, πόσο μάλλον σε τέτοιο σημείο εξειδίκευσης. Οπως έδειξαν τα πράγματα, είναι δύσκολο να βρεθούν ακόμη και στην Ευρώπη.

Οταν καταφέραμε να βρούμε τον πρώτο, έναν Αγγλο, τον προσλάβαμε και σε δύο μήνες του ζητήσαμε να φύγει γιατί γυρίζαμε συνεχώς σε κύκλους και δεν προχωρούσαμε. Βρήκαμε έναν άλλο Αγγλο, ο οποίος εγκατέλειψε το έργο σε δύο εβδομάδες και καταλήξαμε στον τρίτο, έναν Ιάπωνα, στον οποίο νομίζαμε ότι βρήκαμε το σωτήρα μας. Αυτός δούλεψε πραγματικά ως... Ιάπωνας και έφερε το Opsys σχεδόν σε ALPHA version, αλλά επειδή χτυπούσε άγριες βάρδιες, ενώ είχε και μια σύζυγο που τον πίεζε συνεχώς, στο τέλος κατέρρευσε και εξαφανίσθηκε...

Μας πήρε ενάμιση μήνα να βρούμε αντικαταστάτη, και αυτόν με χίλιους κόπους και επιφυλάξεις. Οταν ανέλαβε τον προγραμματισμό ο Andy βρήκε, όπως υποστήριξε, μαύρα χάλια. Δεν υπήρχε λογική σκέψη ούτε σημειώσεις για κάθε βήμα, παρουσιάζονταν σοβαρά προβλήματα μνήμης, το παιχνίδι έκανε crash συνεχώς και σχεδόν αναγκάστηκε να το προγραμματίσει από την αρχή. Μας σύστησε μια συνεργάτιδά του από την Αυστρία για να μας βοηθήσει και, πράγματι, οι δυο τους κατάφεραν να τελειώσουν το παιχνίδι.

PC Master: *Σε ποιους τομείς δώσατε βαρύτητα;*

[hyper]media: Σίγουρα στα γραφικά, στο interface και στο να μην υπάρχουν προγραμματιστικά bugs στην τελική έκδοση.

PC Master: *Είστε ικανοποιημένοι από την υποδοχή που επιφύλαξαν στο παιχνίδι το κοινό και ο Τύπος; Είχατε παράπονα από παίκτες για τη δυσκολία του Opsys;*

[hyper]media: Το κοινό ήταν και είναι πολύ ενθουσιώδες. Συνέχεια παίρνουμε e-mails και επιστολές για την κυκλοφορία του sequel. Μας έκανε μάλιστα εντύπωση πόσο άρεσε το ότι επρόκειτο για ένα σοβαρό παιχνίδι με εκπαιδευτικό στόχο. Οσον αφορά στη δυσκολία, νομίζω πως ήταν πολύ διασκεδαστικό. Ολοι ρωτούσαν συνεχώς ο ένας τον άλλο πόσα νομίσματα έβρισκαν. Τα τηλεφωνήματα στο γραφείο μας δεν σταματούσαν να χτυπούν από άτομα που μας ρωτούσαν αν προχωρούν καλά με τον αριθμό νομισμάτων που ανακάλυπταν.

Μας απογοήτευσε όμως ο Τύπος στην Ελλάδα. Εκτός από κάποια εξειδικευμένα περιοδικά, δεν ασχολήθηκε κανείς μαζί μας, ενώ μέχρι και η γαλλική Liberation και η USA Today μας πήραν συνέντευξη ή έγραψαν για το Opsys.

PC Master: *Ποιος κέρδισε, τελικά, στο διαγωνισμό; Εχουν κοινοποιηθεί τα πλήρη στοιχεία του; Υπήρξαν μήπως αμφισβητήσεις για την αξιοπιστία του αποτελέσματος;*

[hyper]media: Ο πρώτος που βρήκε όλα τα νομίσματα και κέρδισε το μεγάλο έπαθλο είναι ο Αντώνης Καπετάνιος από τη Δερύνεια. Υπάρχει και σχετική ανακοίνωση στην ιστοσελίδα του παιχνιδιού (http://www.opsysthegame.com). Η παραλαβή του βραβείου από τον κ. Καπετάνιο έγινε ήδη. Τη διοργάνωση της τελετής και προβολής ανέλαβε η Τράπεζα Κύπρου, αφού και το βραβείο είναι προσφορά της Τράπεζας. Μπορείτε να επικοινωνήσετε με το Τμήμα Προβολής της Τράπεζας για τις λεπτομέρειες.

"Το κοινό ήταν και είναι πολύ ενθουσιώδες. Συνέχεια παίρνουμε e-mails και επιστολές για την κυκλοφορία του sequel."

Σε ό,τι αφορά τις αμφισβητήσεις, δεν είχαμε. Οι όροι καθορίστηκαν από νομικούς συμβούλους και ήταν ξεκάθαροι. Συστάθηκε ειδική επιτροπή που απαρτιζόταν από όλους τους εμπλεκομένους. Ούτως ή άλλως όλα τα μηνύματα είναι ηχογραφημένα σε τηλεφωνητή, αφού όταν βρεθούν όλα τα νομίσματα στο Opsys, εμφανίζεται ένας ειδικός αριθμός όπου πρέπει να τηλεφωνήσεις για να αφήσεις τα στοιχεία σου.

PC Master: *Νιώθετε πως στο βωμό του διαγωνισμού θυσιάσατε κάποια στοιχεία από το gameplay του Opsys, όπως το είχατε αρχικά οραματιστεί;*

[hyper]media: Θα σας πούμε όλη την ιστορία του Opsys από την αρχή. Προτού προχωρήσω οφείλω να σας πω ότι το παιχνίδι ήταν από μόνο του ένας μεγάλος συμβιβα-



σμός, και σίγουρα το τι μπορούμε να δημιουργήσουμε δεν έχει καμία σχέση με το Opsys.

Αρχικά μας είχε προσεγγίσει το Πολιτιστικό Ίδρυμα για να δημιουργήσουμε ένα απλό εκπαιδευτικό παιχνίδι που να προβάλλει τη συλλογή νομισμάτων του Ιδρύματος και έμμεσα το Μουσείο Ιστορίας Κυπριακής Νομισματοκοπίας. Το παιχνίδι θα έπρεπε να καλύπτει όλες τις ιστορικές περιόδους της κυπριακής ιστορίας, ενώ θα ήταν ιδιοκτησία του Ιδρύματος και θα πωλούνταν στο κατάστημα του Ιδρύματος.

Ξεκινήσαμε να δημιουργούμε το Opsys με τον προϋπολογισμό που συμφωνήθηκε με το Ίδρυμα. Αφότου αρχίσαμε, μας παρέσυρε ο ενθουσιασμός και το παιχνίδι βγήκε πολύ διαφορετικό από ό,τι περίμενε το Ίδρυμα (με την καλή έννοια) και βεβαίως εκτός προϋπολογισμού. Πείσαμε το Ίδρυμα να μας δώσει την άδεια εκμετάλλευσής του, όπως και τα πνευματικά δικαιώματα, για να το προωθήσουμε παγκοσμίως. Δεν θα παίρναμε χρήματα, απλώς το Ίδρυμα θα έπαιρνε μερικά παιχνίδια δωρεάν. Ετσι και έγινε. Αυτή η συμφωνία όμως έγινε όταν το Opsys ήταν ήδη τελειωμένο κατά 80% και έτσι δεν μπορούσαμε να κάνουμε τις αλλαγές που θέλαμε. Αλλά είμαστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα.

Το μόνο τμήμα του Opsys που θυσιάσαμε για λογαριασμό του διαγωνισμού ήταν ο τελευταίος γρίφος. Γενικά η δυσκολία του παιχνιδιού έγινε πρόκληση σε όλους, μικρούς και μεγάλους, και η ικανοποίηση όταν έβρισκαν τα νομίσματα ήταν μεγάλη - πολλοί μας έπαιρναν τηλέφωνο για να μας πουν ότι όλη η γειτονιά άκουγε τους πανηγυρισμούς τους.

PC Master: *Πιστεύετε πως ο διαγωνισμός πέτυχε το σκοπό του;*

[hyper]media: Ο διαγωνισμός έγινε για να προσελκύσει τους Κύπριους να αγοράσουν το παιχνίδι, εφόσον πρόκειται για πολύ μικρή αγορά gamers, αλλά και για να κεντρίσουμε το ενδιαφέρον του κόσμου από το εξωτερικό. Το Opsys ήταν επίσης εκπαιδευτικό και φοβηθήκαμε ότι θα έμενε στο ράφι. Επιπλέον, κανείς δεν μας ήξερε ως τώρα. Στην Κύπρο οι πωλήσεις ήταν απίστευτες, ενώ στην Ελλάδα άρχισε να κινείται ικανοποιητικά μετά την εμφάνιση κάποιων κριτικών (μικρών σε αριθμό). Συγκρίνοντας όμως τις δύο αγορές, κατ' αναλογία του πληθυσμού της Κύπρου και των κυπρίων αγοραστών του Opsys, η Ελλάδα έπρεπε να είχε πωλήσει μέχρι στιγμής 35.000 κομμάτια!

Το γεγονός ότι βρέθηκε νικητής και δόθηκε το βραβείο αποδεικνύει την αξιοπιστία της [hyper]media, παράγοντας που θα βοηθήσει σημαντικά στις μελλοντικές παραγωγές μας.

PC Master: *Καθώς το παιχνίδι έχει τελειώσει πια, θα μας δώσετε τη λύση του τελευταίου γρίφου καθώς και τη λογική επίλυσης αυτού;*

[hyper]media: Δυστυχώς, όχι ακόμη. Βλέπετε, το Opsys και ο διαγωνισμός μεταγλωττίζονται σε άλλες γλώσσες τώρα, και, αν και ο τελευταίος γρίφος θα αλλάξει, η λογική του θα παραμείνει η ίδια. Κάνετε λίγη υπομονή.

PC Master: *Ποια σχέδια κάνετε για το μέλλον; Τι άλλο μπορούμε να περιμένουμε από τη [hyper]media;*

[hyper]media: Η [hyper]media σκοπεύει να συνεχίσει το σχεδιασμό παιχνιδιών και στα μελλοντικά σχέδιά της περιλαμβάνεται η δημιουργία ενός νέου τίτλου, ο οποίος θα προκαλέσει επανάσταση στον τομέα των αμφίδρομων μέσων ψυχαγωγίας, καθώς σε αυτόν θα συνδυάζεται το σουρεαλιστικό με το ρεαλιστικό στοιχείο και το ψηφιακό με το ψυχικό. Μετά ξεκινά η "Μεγάλη Ιδέα" του παιχνιδιού των Ολυμπιακών του 2004, για το οποίο σύντομα θα είμαστε σε θέση να σας δώσουμε περισσότερα στοιχεία.

PC Master: *Πόσο εύκολο ή δύσκολο είναι να σταθεί στα πόδια της μια κυπριακή εταιρεία κατασκευής game software; Ποιες συμφωνίες έχετε κάνει με εταιρείες του εξωτερικού;*

[hyper]media: Το αν είναι εύκολο ή δύσκολο θα φανεί στο άμεσο μέλλον. Σίγουρα οι αγορές της Κύπρου και της Ελλάδας είναι πολύ μικρές για τέτοια επένδυση. Μέχρι στιγμής έχουμε κάνει μια licensing συμφωνία με μεγάλη εταιρεία στην Πολωνία. Στην έκθεση της Milia είχαμε σοβαρό ενδιαφέρον από τις Wanadoo, Havas Interactive, EMME, Octagon, KOCH, Wolf, τρεις εταιρείες από το Ισραήλ και τη Ρωσία, καθώς και άλλες εταιρείες από την Κορέα, την Ιαπωνία και την Κίνα. Αρχίσαμε να συζητάμε μαζί τους και αναμένουμε την έκβαση των συζητήσεων.

Στην περίπτωση του Opsys είχαμε μεγάλη υποστήριξη από το Πολιτιστικό Ίδρυμα Τραπέζης Κύπρου όπως και από την Τράπεζα Κύπρου, αφού το χρηματικό βραβείο χορηγείται από την ίδια την Τράπεζα. Νομίζουμε όμως ότι το πρόβλημα για ντόπιες παραγωγές αυτού του προϋπολογισμού εντοπίζεται περισσότερο στο μέγεθος της αγοράς. Ετσι οι παραγωγές πρέπει να είναι διεθνούς επιπέδου και να απολαμβάνουν παγκοσμίου ενδιαφέροντος.

PC Master: *Τι άλλο θα θέλατε να συμπληρώσετε;*

[hyper]media: Θέλουμε να προσθέσουμε κάτι για την εταιρεία μας. Η [hyper]media ιδρύθηκε το 1996 από μία ομάδα ταλαντούχων ατόμων, ο σκοπός και το πάθος των οποίων είναι η παραγωγή τελευταίας τεχνολογίας προϊόντων στον τομέα των νέων μέσων. Το προσωπικό της [hyper]media που προέρχεται από όλο τον κόσμο έχει δεσμευτεί να παρέχει τελειότητα στα προϊόντα που παράγει, με στόχο την εξερεύνηση των δυνατοτήτων των ανερχόμενων μέσων σε έναν μεταβαλλόμενο κόσμο, όπου οι διάφορες κοινωνίες που τον απαρτίζουν ολοένα και συγκλίνουν. Σε αναγνώριση των προσπαθειών της, η [hyper]media βραβεύθηκε πρόσφατα στο διεθνές Promax Awards 2000 με το Βραβείο World Class Award για διαδραστικά μέσα.

Αυτά, λοιπόν, μας είπαν οι υπεύθυνοι της [hyper]media για το Opsys και τα μελλοντικά σχέδιά τους. Αφού η συνέντευξη αυτή είχε ήδη ολοκληρωθεί, προέκυψε η πρώτη ένσταση για το Opsys από αναγνώστη του περιοδικού μας, για την οποία θα διαβάσετε στις αμέσως επόμενες σελίδες του "PC Master" σε ένα άρθρο του Αντρέα Τσουρινάκη. Προσωπικά πιστεύω ότι το Opsys αποτελεί μια από τις σπάνιες περιπτώσεις παιχνιδιού από "ελληνικά χέρια" (έστω και με ένα ευρέως... διεθνοποιημένο team) που συμβαδίζει με την εποχή του από κάθε άποψη. Τα παιδιά της [hyper]media συνιστούν μια σοβαρή ελπίδα για το μέλλον, ενώ είμαι σίγουρος πως δεν θα αργήσουμε να τους βρούμε ξανά μπροστά μας. Και τότε δεν θα χρειάζονται κανένα διαγωνισμό για να πείσουν τους gamers για την αξία τους...

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ του OPSYS

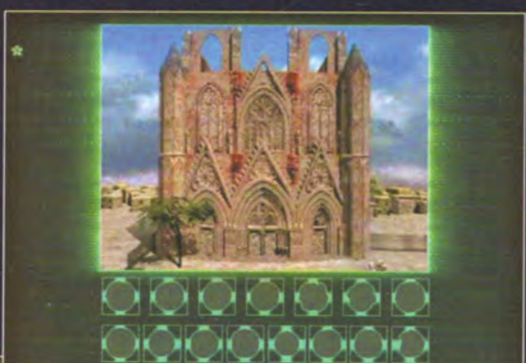
Και λίγο... παρασκήνιο!

Ο διαγωνισμός του κυπριακού παιχνιδιού OPSYS τελείωσε και ο περιχαρής νικητής ονομάζεται ΑΝΤΩΝΗΣ ΚΑΠΕΤΑΝΙΟΣ και είναι από τη Δερύνεια της Κύπρου. Τα πλήρη στοιχεία του (ακριβής διεύθυνση, e-mail address και τηλέφωνο) έχουν τεθεί στη διάθεση του περιοδικού, και ίσως στο επόμενο τεύχος να έχουμε και μία συνέντευξή του.

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Προσωπικά δεν είχα σκοπό να επανέλθω στο συγκεκριμένο θέμα, μια και τις απόψεις μου τόσο για το παιχνίδι αυτό καθαυτό όσο και για το διαγωνισμό που το συνόδευε τις δημοσίευσα στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού. Ομως, στις 3 και 5 Μαρτίου έλαβα δύο e-mails από τον ΒΑΣΙΛΗ ΤΣΑΓΚΡΗ, από το Επιτάλιο Ηλείας, τα οποία θέτουν ένα σημαντικό θέμα για το διαγωνισμό του Opsys. Αρχικά είχα υπολογίσει να δημοσίευα τις επιστολές του στη στήλη "Adventure SOS", τελικά όμως ο Βαγγέλης εκτίμησε ότι θα ήταν καλύτερο να αφιερώναμε για το σκοπό αυτόν ένα ειδικό δισέλιδο, αφού ήδη είχε στα χέρια του μία αξιόλογη συνέντευξη που είχε πάρει από τους δημιουργούς του παιχνιδιού.

Οι επιστολές του Βασίλη Τσαγκρή είναι οι εξής:





ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΠΡΩΤΗ (3/3/2001):

Κύριε Τσουρινάκη, γεια σας.

Σχετικά με το παιχνίδι "Opsys", θα ήθελα να σας αναφέρω τα εξής: Εχω ολοκληρώσει το παιχνίδι, συλλέγοντας και τα 100 νομίσματα από τις 3 Φεβρουαρίου. Τηρώντας κατά γράμμα τις οδηγίες των κατασκευαστών, απέστειλα τον κωδικό συμμετοχής και τα άλλα στοιχεία που μου ζητήθηκαν με συστημένη επιστολή, της οποίας κρατάω και την απόδειξη αποστολής, στην εταιρεία [hyper]media, στις 5 Φεβρουαρίου. Στην κάρτα συμμετοχής που υπήρχε μέσα στη συσκευασία του CD, αναφερόταν ρητά ότι η ανακοίνωση του νικητή του διαγωνισμού θα γινόταν 45 ημέρες μετά την παραλαβή της επιστολής από τους διοργανωτές. Επειτα από λίγες μέρες, άρχισα να παρακολουθώ συστηματικά το site του παιχνιδιού, όπου - όπως ασφαλώς θα γνωρίζετε- στην πρώτη σελίδα του στο κάτω μέρος αναφερόταν συνέχεια το στερεότυπο "There is no winner yet". Ξαφνικά, στις 21 Φεβρουαρίου, αυτό το λογότυπο εξαφανίστηκε! Στη δεύτερη σελίδα, είχε αναρτηθεί ένα καινούριο option με την επιλογή game status και κάνοντας κλικ σε αυτό αναγραφόταν το όνομα του πρώτου ατόμου, που είχε ανακαλύψει ολόκληρη τη συλλογή. Επρόκειτο για κάποιον κύριο Αντώνη Καπετάνιο. Επειτα από λίγες μέρες, έλαβα μία επιστολή από την εν λόγω εταιρεία, με πολλά συγχαρητήρια για το ότι είχα φθάσει στο φινάλε, αλλά και με πολλά συλλυπητήρια για το ότι δεν ήμουν ο πρώτος που είχα ανακαλύψει τη συλλογή, καθώς και ένα T-shirt, με το λογότυπο του παιχνιδιού πάνω του.

Εδώ, κύριε Τσουρινάκη, έχω κάποιες σκέψεις να προσθέσω και αν δεν σας κουράζω, παρακαλώ παρακολουθήστε με. Εάν η ανακοίνωση του νικητή από το επίσημο site του παιχνιδιού είναι υποχρεωτικό να γίνει μέσα σε 45 ημέρες από την παραλαβή της επιστολής με το σωστό κωδικό και η ανακοίνωση του κ. Καπετάνιου έγινε στις 21 Φεβρουαρίου, αυτό σημαίνει ότι η εταιρεία είχε λάβει την επιστολή του κυρίου αυτού στις 7 Ιανουαρίου (21 Φεβρουαρίου μείον 45 μέρες = 7 Ιανουαρίου). Κατά πληροφορίες μου, το παιχνίδι σε πλήρη έκδοση στην ελληνική αγορά κυκλοφόρησε στις 28 Δεκεμβρίου. Αρα, ο κ. Καπετάνιος έλυσε όλους τους γρίφους σε ... 4 - 5 μέρες. Βέβαια, σε αυτό το σημείο, θα ήταν πολύτιμη η δική σας συνεισφορά, αφού εσείς λόγω της θέσεώς σας έχετε πολύ καλή πληροφόρηση για το πότε ακριβώς κυκλοφόρησε το παιχνίδι στην αγορά, οπότε μπορείτε να κάνετε και τους δικούς σας συνειρμούς.

Βασίλης Τσαγκρής, Επιτάλιο Ηλείας.

Στην επιστολή αυτή απάντησα την ίδια μέρα και έγραψα τα εξής:

"Αγαπητέ φίλε,

Θα ήθελα να μου στείλεις τη λύση του τελευταίου γρίφου. Και, το κυριότερο, πώς αυτή προκύπτει.

Επίσης, στο πρόβλημα με το σωστό ή όχι

λύτη, δεν παίρνεις υπόψη σου ότι ο λύτης αυτός μπορεί να είναι και από την Κύπρο. (Σημ.: Τότε ο Αντρέας δεν γνώριζε ακόμα λεπτομέρειες για το νικητή). Το γράφω με κάθε επιφύλαξη, δεν ξέρω τι μπορεί να συμβαίνει... Λάβε, επίσης, υπόψη σου ότι η λύση του παιχνιδιού (εκτός από τον τελευταίο γρίφο) κυκλοφορούσε στο Internet από τα τέλη Δεκέμβρη, άρα όποιος την είχε στα χέρια του απλώς έπρεπε να λύσει τον τελευταίο αυτό γρίφο. Μπορεί 4 μέρες να του ήταν αρκετές.

Δεν ξέρω αν μπορείς να ζητήσεις τα στοιχεία του λύτη από την εταιρεία, έτσι ώστε να ελέγξεις περαιτέρω αν πρόκειται για κάποια συμπαιγνία ή όχι.

Αν θέλεις, επίσης, μπορώ να δημοσιεύσω την επιστολή σου... έχε υπόψη σου όμως ότι θα δημοσιευτεί και η πιθανή απάντηση της εταιρείας.

Φιλικά,
Αντρέας"

Στην παραπάνω απάντησή μου ο Βασίλης Τσαγκρής μού έστειλε ένα ακόμη e-mail:

ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΔΕΥΤΕΡΗ (5/3/2001):

Κύριε Τσουρινάκη, γεια σας.

Επανερχόμενος στο θέμα του παιχνιδιού Opsys, θέλω να εστιάσω στο ζήτημα της ημερομηνίας της ανακοίνωσης του νικητή, η οποία έγινε σχεδόν αμέσως αφότου η εταιρεία έλαβε την επιστολή μου. Αυτή η βιασύνη και μόνο μου προκάλεσε τις υποψίες που σας ανέφερα στην προηγούμενη επικοινωνία μας, αφού μου δημιούργησε την αίσθηση ότι ενήργησαν κάπως βεβιασμένα, προκειμένου να μην κυλήσει ο χρόνος και ξεχάσουν την ανακοίνωση του νικητή που είχαν ήδη έτοιμο. Δύσκολο να αποδειχτεί βέβαια, αλλά, ξέρετε, το ένστικτο λίγες φορές προειδοποιεί λανθασμένα τον άνθρωπο. Οσον αφορά στη δημοσίευση ή όχι της επιστολής μου, το αφήνω αποκλειστικά στην κρίση σας, για την ορθότητα της οποίας ουδεμία επιφύλαξη δεν έχω.

Πάντως, βασιζόμενος αποκλειστικά στο ένστικτό μου και αναλογιζόμενος και άλλες ανάλογες περιπτώσεις με άλλους τέτοιους διαγωνισμούς, είμαι σχεδόν βέβαιος πως κάποιο λάκκο έχει η φάβα. Και νομίζω πως σ' αυτό σας βρίσκω σύμφωνο.

Τον τελευταίο γρίφο, πάντως, τον έλυσα αποκλειστικά διά της υπομονής. Αφού απέκλεισα το ενδεχόμενο κάποιας λογικής συνάρτησης, άρχισα να σχηματίζω τυχαίους συνδυασμούς αριθμών, με αποτέλεσμα κάποτε να ανάψουν ταυτόχρονα 6 λαμπάκια. Κρατώντας σταθερά μερικά νούμερα και αλλάζοντας άλλα, άναψαν



8 λαμπάκια. Με συνεχή save και σημειώσεις συνέκρινα τα νούμερα αυτά με τα προηγούμενα, και όταν είχαν ανάψει 6, βρήκα ποια εμφανίζονται δύο τουλάχιστον φορές και τα κράτησα σταθερά μέχρι που κάποτε άναψαν όλα. Θέμα τύχης, θα μου πείτε. Από τη στιγμή, όμως, που αντιμετώπισα τον τελευταίο γρίφο σαν τέτοιο, μόνο έτσι μπορούσα να καταλήξω σε κάποιο συμπέρασμα.

Για την ιστορία, η σωστή σειρά των αριθμών είναι η εξής:

91 89 91
45 78 67
89 56 23

Φιλικά,
Βασίλης Τσαγκρής

Ο Βαγγέλης Κράτσας επικοινώνησε με την [hyper]media κοινοποιώντας τις επιστολές του αναγνώστη μας και πήρε από την κ. Δάφνη Δημητριάδου, Executive Producer του OPSYS, την εξής απάντηση:

"Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Σας διαβεβαιώ ότι δεν υπήρχε μαφία. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε στις 12 Δεκεμβρίου στην Κύπρο και στις 14 Δεκεμβρίου στην Ελλάδα.

Ο κ. Τσαγκρής ήταν ο 8ος στη σειρά που βρήκε όλα τα νομίσματα. Λάβαμε τη συστημένη επιστολή του στις 9/2/2001.

Γιατί 45 μέρες;

Θέλαμε να είμαστε βέβαιοι ότι θα υπήρχε ένας λογικός αριθμός ατόμων που θα έλυναν το παιχνίδι μέσα σε ένα λογικό χρονικό διάστημα. Δεν μπορεί κανείς να ξέρει αν θα υπήρχε κάποιος που θα έκανε crack τον προγραμματισμό. Αν υπήρχε μόνο ένας νικητής μέσα σε αυτό το διάστημα, αυτό θα ήταν ύποπτο.

Ετσι και αλλιώς στους περισσότερους διαγωνισμούς διεθνώς ο νικητής ανακοινώνεται μέσα σε 45 μέρες από την ημέρα που εξαγγέλλεται ο διαγωνισμός.

Το δωμάτιο με τον τηλεφωνητή όπου καταγράφονταν τα τηλεφωνικά μηνύματα όσων ολοκλήρωναν και τον τελευταίο γρίφο (υπήρχε σχετική ειδοποίηση στο ίδιο το παιχνίδι) ανοίχτηκε 45 μέρες μετά τη λήψη της πρώτης έγκυρης κάρτας συμμετοχής. Την πρώτη κάρτα συμμετοχής τη λάβαμε στις αρχές του Γενάρη.

Οι όροι του διαγωνισμού είναι ξεκάθαροι και για να μπορεί κάποιος να συμμετάσχει έπρεπε να υπογράψει ότι αποδέχεται τους όρους, κάτι που έκανε ο κ. Τσαγκρής.

Τα στοιχεία του νικητή είναι:
Αντώνης Καπετάνιος

...

(Σ.Σ.: Στην απάντηση της κ. Δημητριάδου περιλαμβάνονται τα πλήρη στοιχεία του, αλλά δεν τα δημοσιεύω για ευνόητους και μη λόγους).

Ο κ. Καπετάνιος έχει ήδη λάβει την επιταγή του από τον περιφερειακό διευθυντή Ελεύθερης Αμμοχώστου (τουριστική περιοχή Παραλιμνίου) και έβγαλαν και φωτογραφία. Δεν την έχω διότι ανέλαβε το τμήμα προβολής της Τράπεζας Κύπρου τα δελτία Τύπου καθώς και το πώς θα γίνει η προβολή της παραλαβής του δώρου.

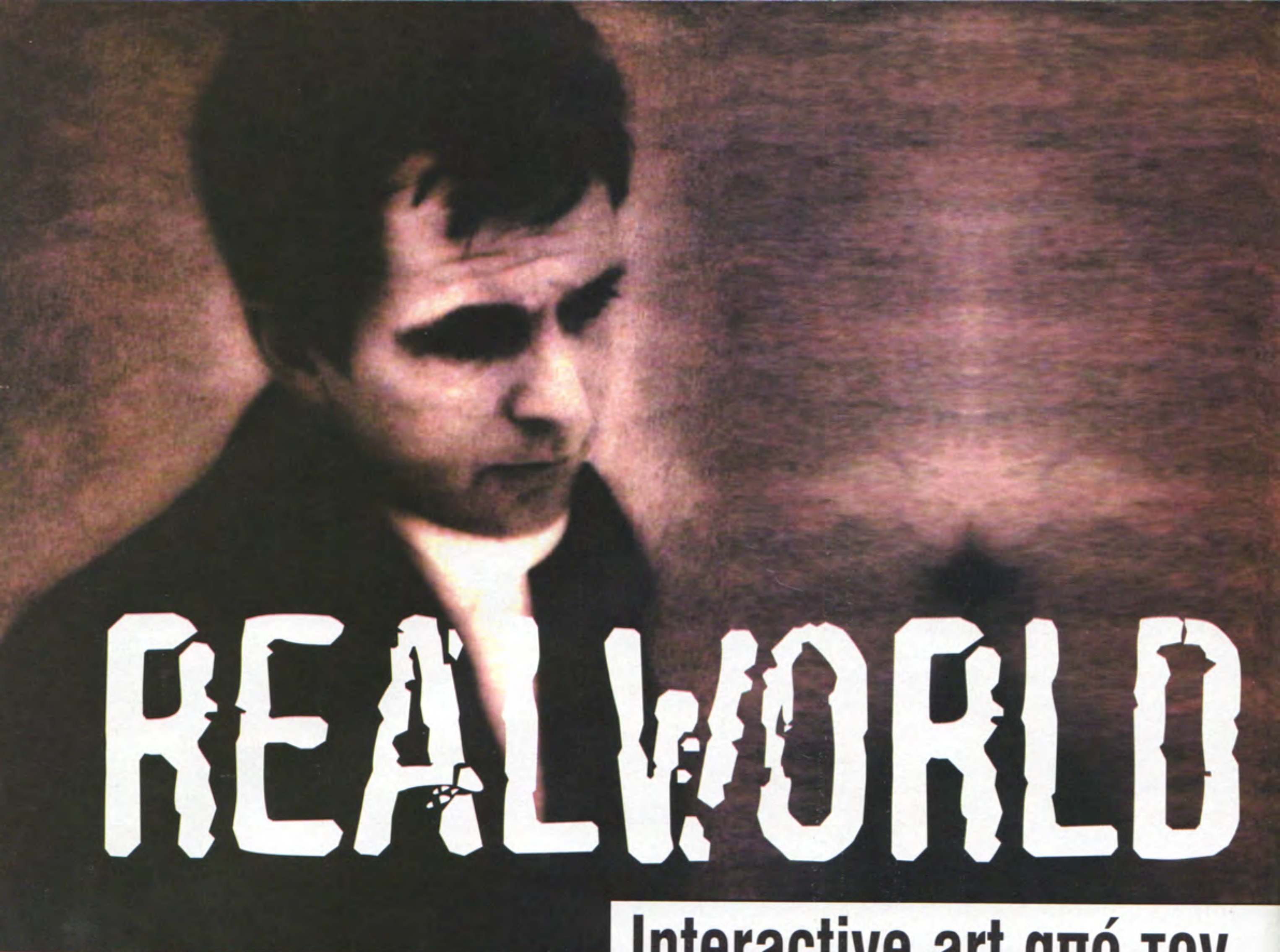
Μπορείτε να επικοινωνήσετε με την κ. Χρύση Χρυσοστόμου για περισσότερες πληροφορίες.

Φιλικά,
Δάφνη"

Το μοναδικό σχόλιό μου σε όλα τα προαναφερόμενα είναι ότι το 45ήμερο είναι τελείως μετέωρο. Δεν βλέπω τον παραμικρό λόγο ύπαρξής του, εκτός από το να παρατείνει τις ημερομηνίες που κάποιοι θα αγόραζαν το παιχνίδι με κύριο σκοπό και κίνητρο το χρηματικό έπαθλο. Το να αγοράζουν, όμως, κάποιοι το παιχνίδι γι' αυτόν το σκοπό και ενώ ήδη έχει υπάρξει νικητής, δεν το βρίσκω καθόλου σωστό. Κανονικά έπρεπε να ανακοινωνόταν αμέσως ο νικητής του παιχνιδιού και όλη η ιστορία θα είχε μείνει εκεί. Τελικά, το 45ήμερο λειτουργεί απλώς ως ένα "τέχνασμα" για να μη γίνει αμέσως γνωστό το όνομα του νικητή, οπότε και θα "μειωνόταν" κάθετα το ενδιαφέρον των υποψηφίων αγοραστών. Επίσης, θεωρώ κάπως υπερβολικό την ύπαρξη ενός σφραγισμένου δωματίου, με ένα τηλέφωνο που δεχόταν τα μηνύματα και το οποίο θα άνοιγε 45 ημέρες μετά την ημερομηνία που θα έπαιρναν στα χέρια τους το πρώτο κουπόνι διεκδίκησης!

Σε κάθε περίπτωση ξανατονίζω ότι όσο με αφορά δεν πιστεύω σε τέτοιους διαγωνισμούς και συνιστώ σε όλους τους φίλους των παιχνιδιών να τους αποφεύγουν. Αν θέλουν οι εταιρείες να γίνουν γνωστές ή να προωθήσουν τα παιχνίδια τους υπάρχουν άλλοι καλύτεροι τρόποι για να πετύχουν τους σκοπούς τους. Και, φυσικά, πάνω απ' όλα πρέπει να δημιουργούν παιχνίδια που ψυχαγωγούν πραγματικά όσους τα αγοράζουν.

PC



REALWORLD

Interactive art από τον





MULTIMEDIA

Peter Gabriel

Οι περισσότεροι από εσάς θα έχετε ακουστά τον Peter Gabriel ως μουσικό. Ωστόσο, ο συνθέτης και τραγουδιστής επιτυχιών, όπως τα "Biko", "Sledgehammer", "Shock the monkey" και "Games without frontiers", είναι υπεύθυνος για ορισμένα εξαιρετικά δείγματα multimedia τέχνης. Στη συνέχεια θα προσπαθήσουμε να εμβαθύνουμε στις, πραγματικά μοναδικές, δημιουργίες του.

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

Ας ξεκινήσουμε με λίγη ιστορία, για όσους από εσάς δεν έχετε ακουστά τη Realworld. Πρόκειται, λοιπόν, για μια δισκογραφική εταιρεία που ιδρύθηκε το 1989 από τον Peter Gabriel στοχεύοντας στην ανάδειξη, σε παγκόσμιο επίπεδο, καλλιτεχνών από διάφορες περιοχές του κόσμου των οποίων η δουλειά δεν είχε μέχρι τότε ακουστεί έξω από τα στενά γεωγραφικά όρια των χωρών τους. Κάτω από το label της Realworld, εκατοντάδες καλλιτέχνες από την Ασία, την Αφρική αλλά και τις υπόλοιπες ηπείρους του πλανήτη ηχογράφησαν εξαιρετικά ενδιαφέροντες δίσκους που διαφορετικά είτε θα είχαν μείνει για πάντα στο... μυαλό των δημιουργών τους είτε θα είχαν γίνει κτήμα ενός περιορισμένου μόνο κοινού.

Ολα αυτά καλά και άγια, θα πείτε, αλλά έχουν ελάχιστη έως καθόλου σχέση με το "PC Master" και την ύλη του. Σύμφωνοι, δεν ανέφερα όμως μέχρι τώρα μια σημαντική λεπτομέρεια: Η Realworld, βλέπετε, δεν ασχολείται αποκλειστικά με ηχογραφήσεις και διανομές μουσικών albums, αλλά από το 1993 εισήλθε και στο χώρο των multimedia τίτλων, κυκλοφορώντας ορισμένα ιδιαίτερα αξιόλογα δείγματα του είδους, με διευθυντή παραγωγής και σε κάποιες περιπτώσεις συνδημιουργό τον ίδιο τον Peter Gabriel, που διεκδικούν επάξια τον τίτλο του "πρωτοποριακού". Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

XPLORA 1 - ΚΑΛΩΣΟΡΙΣΕΣ, INTERACTIVE MUSIC!

Το 1993, λοιπόν, η Realworld κυκλοφορεί το πρώτο interactive CD-ROM που έγινε ποτέ από έναν σύγχρονο μουσικό, το "Xplora 1" του Peter Gabriel. Αν και εκείνη την εποχή η έκρηξη των multimedia είχε αποτέλεσμα την πληθώρα κυκλοφοριών σε όποιον τομέα μπορείτε να φανταστείτε (εκπαιδευτικό, επιστημονικό, ψυχαγωγικό, εγκυκλοπαιδικό, αρχειακό και δεν συμμαζεύεται), κάτι που συνεχίστηκε με αμείωτη ένταση για τα επόμενα 4-5 χρόνια οπότε η αγορά πέρασε σε μια κατάσταση "ώριμης ύφεσης" που συνεχίζεται ως τις μέρες μας, η μουσική έδειχνε να ακολουθεί ατάραχη το δικό της δρόμο: Audio CDs, κασετούλες, άντε και οι παραδοσιακοί δίσκοι βινύλιου για τους συλλέκτες και τους audiophiles, συνέχιζαν να αποτελούν τους μόνους τρόπους με τους οποίους οι μουσικόφιλοι μπορούσαν να πάρουν στο σπίτι τους και να απολαύσουν με την ησυχία τους τις δημιουργίες των αγαπημένων τους καλλιτεχνών. Με το Xplora 1 τα πράγματα έμελλε να αλλάξουν.

Για πρώτη φορά ένας καλλιτέχνης πήρε την απόφαση να αφήσει το κοινό να "παίξει" με τα τραγούδια του αλλά και με τον ίδιο, δημιουργώντας ένα CD-ROM που επέτρεπε την interactive εξερεύνηση σε πολλαπλά επίπεδα, διεγείροντας την όραση και το μυαλό παράλληλα με την ακοή. Καταρχήν, στο Xplora περιλαμβάνονται δεκάδες πράγματα που μπορεί κάποιος να παρακολουθήσει ως θεατής: βιντεοκλίπ τραγουδιών του Peter Gabriel από το album "Us" που εκείνη την εποχή ήταν το πλέον πρόσφατο του καλλιτέχνη, συνεντεύξεις του ίδιου καθώς και άλλων στελεχών ή μουσικών της Realworld, αποσπάσματα από συναυλίες, πλήθος ενημερωτικών στοιχείων για τα albums του Peter Gabriel και της Realworld, πληροφορίες για τη Διεθνή Αμνηστία κ.ο.κ. Ομως εκεί που η ενασχόληση με το CD-ROM γίνεται συναρπαστική και αποκτά μια άλλη διάσταση είναι στην interactivity με το χρήστη: Καταρχήν, υπάρχει διάχυτη μια "adventuristική" ατμόσφαιρα, εξαιτίας των κρυμμένων extras που περιέχει το CD-ROM και τα οποία πρέπει να ανακαλύψετε συλλέγοντας "passes" (εισιτήρια ελεύθερης εισόδου) που βρίσκονται στα πιο απίθανα σημεία των διάφορων sections του τίτλου. Τα passes αυτά ανοίγουν κλειδωμένες οθόνες παρέχοντας πρόσβαση σε πολύ ενδιαφέρουσες πληροφορίες ή happenings - για παράδειγμα, μπορείτε να παρακολουθήσετε τμήμα μιας συναυλίας των Drummers of Burundi backstage, να δείτε τα παρασκήνια των Grammy Awards, να δημιουργήσετε ένα jam session επιλέγοντας τους μουσικούς που θα το απαρτίζουν, να είστε παρόντες σε πρόβες και συνεντεύξεις κ.ο.κ. Πέρα όμως από όλα αυτά που θα σας κουράσουν λίγο για να τα ανακαλύψετε -η κρυφή γοητεία της αναζήτησης αποτελεί εξάλλου σημαντικό παράγοντα επιτυχίας ενός interactive CD-ROM και το διαφοροποιεί ουσιαστικά από ένα απλό, καλοφτιαγμένο βίντεο- δεν λείπουν και

REALWORLD MULTIMEDIA



Η REALWORLD ON-LINE

Το official site της Realworld βρίσκεται στη διεύθυνση http://realworld.co.uk και περιλαμβάνει πολλές χρήσιμες πληροφορίες και στοιχεία για τους καλλιτέχνες της εταιρείας, τον ιδρυτή της (ο οποίος έχει δική του homepage στη διεύθυνση http://www.petergabriel.com/), τη Διεθνή Αμνηστία και άλλες διεθνείς οργανώσεις για την προστασία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και την οικολογία στις οποίες αναμειγνύεται ενεργά ο Peter Gabriel. Επίσης θα βρείτε on-line shop όπου μπορείτε να παραγγείλετε με την πιστωτική σας κάρτα δίσκους μουσικής, samplers (τα "Notes" που αναφέρουμε και στον επίλογο του άρθρου) καθώς και τα multimedia CD-ROMs της εταιρείας (πλην του Xplora, το οποίο πρέπει να έχει εξαντληθεί). Ο σχεδιασμός του site είναι μοντέρνος και flashy, εντούτοις θυσιάζει κάτι από τη λειτουργικότητά του στο βωμό του design. Ω καιροί, ω ήθη...

τα free gimmicks που υπόσχονται να σας κρατήσουν απασχολημένους για αρκετό καιρό, χωρίς να χρειάζονται "διαβατήριο πρόσβασης". Ανάμεσά τους ξεχωρίζουν το studio όπου έχετε τη δυνατότητα να κάνετε remix στο γνωστό τραγούδι του Peter Gabriel "Digging in the Dirt", τα παραδοσιακά όργανα διάφορων λαών που σας αφήνουν να παίξετε μαζί τους και να ακούσετε τις νότες τους, το virtual WOMAD festival, η Quicktime VR περιήγηση στα Realworld studios, η database με τους καλλιτέχνες της εταιρείας, τα albums τους και τα ηχητικά τους αποσπάσματα και, βέβαια, οι πληροφορίες για τον ίδιο τον Peter Gabriel και τα τραγούδια του. Μάλιστα, εξαιρετικά πρωτότυπο και χρήσιμο είναι το ότι στα βιντεοκλίπ που περιέχονται από το "Us" προβάλλονται οι στίχοι παράλληλα με τη ροή του εκάστοτε τραγουδιού, ενώ, κάνοντας κλικ σε κάποιο στίχο, το βιντεοκλίπ αυτόματα μεταφέρεται στο σημείο όπου ακούγεται ο συγκεκριμένος στίχος.

Μοναδικό μειονέκτημα του Xplora είναι το αναπόφευκτο: ότι, δηλαδή, χρησιμοποιεί τεχνολογία του 1993 με όλους τους περιορισμούς που αυτό συνεπάγεται στην ποιότητα audio & video (από... ποσότητα, πάντως, πάμε καλά: 100 λεπτά video και 30 audio νομίζω πως είναι μια χαρά για τα τότε δεδομένα) καθώς και στο μέγεθος των Quicktime παραθύρων, που είναι πολύ μικρά με βάση τα σημερινά standards. Αν σκεφτείτε όμως ότι εν έτει 1993 ένα full screen video σε καλή ποιότητα θα ήταν δυνατό να πιάσει... το μισό CD-ROM μόνο του, σίγουρα θα συγχωρήσετε αυτή την ατέλεια. Τέλος, αξίζει να αναφέρουμε ότι το Xplora 1 με υπότιτλο "The Secret world of Peter Gabriel" κυκλοφόρησε και σε συλλεκτική έκδοση σε μεγάλο κουτί με πολλά extras (βιβλίο, βιντεοκασέτα από συναυλία του Peter Gabriel και audio CD με τα καλύτερα κομμάτια του σε live εκτελέσεις). Το Xplora 1, και μάλιστα σε αυτή την ειδική version, μπορείτε να το βρείτε ακόμα και σήμερα με λίγο ψάξιμο σε κεντρικά δισκοπωλεία της Αθήνας. Το δοκίμασα κάτω από Windows 98 και έτρεχε μια χαρά, όπως και οι υπόλοιποι τίτλοι που θα παρουσιάσουμε στη συνέχεια και οι οποίοι βέβαια είναι νεότερης τεχνολογίας. Το μόνο κακό είναι ότι απαιτεί τη δική του έκδοση του Quicktime και δεν δουλεύει με τις καινούριες.

EVE - ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΜΟΥΣΙΚΟ ADVENTURE GAME ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΟΧΩΝ

Τρία χρόνια μετά το Xplora 1 η Realworld κυκλοφόρησε τη δεύτερη multimedia παραγωγή της, με τίτλο "Peter Gabriel's Eve". Για άλλη μία φορά ο κινητήριος μοχλός του CD-ROM δεν ήταν άλλος από τη μουσική του Peter Gabriel, ωστόσο η προσέγγιση εδώ υπήρξε τελείως διαφορετική: Φανταστείτε ένα point and click adventure στο στυλ του Myst, με εκπληκτικούς 3D κόσμους που εναλλάσσονται θεματικά ανάμεσα στη φύση, τη βιομηχανική παρακμή και τον ίδιο τον... παράδεισο και οι οποίοι είναι κατασκευασμένοι από ζωγράφους και animators με έντονα προσωπικό καλλιτεχνικό στίγμα στα όρια του σουρεαλισμού, και θα έχετε πλησιάσει αρκετά το πνεύμα του Eve. Το οπτικό αποτέλεσμα δεν έχει προηγούμενο αλλά ούτε και επόμενο -με εξαίρεση την επόμενη παραγωγή της Realworld που θα δούμε στη συνέχεια- στην ιστορία των multimedia, γι' αυτό άλλωστε είναι μάλλον δύσκολο να σας το περιγράψουμε με ακρίβεια.

Σκοπός της περιήγησής σας στους κόσμους του Eve είναι η ανακάλυψη -μέσω της αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον και της επίλυσης ορισμένων γρίφων- ηχητικών αποσπασμάτων από διάφορα τραγούδια του Peter Gabriel, τα οποία στη συνέχεια θα "συνθέσετε" εσείς οι ίδιοι, δημιουργώντας τη δική σας εκδοχή κάθε κομματιού, καθώς και το δικό σας full screen βιντεοκλίπ. Αξίζει εδώ να σημειώσουμε ότι κάθε ηχητικό απόσπασμα που ανακαλύπτετε έχει και ένα οπτικό αντίστοιχο, που ενσωματώνεται στο βιντεοκλίπ σας ως επιπλέον animated effect. Συμπληρώνοντας ένα κομμάτι, "ανοίγει" ένας καινούριος κόσμος τον οποίο μπορείτε να εξερευνήσετε. Οι interactivities και τα extras που θα συναντήσετε στο διάβα σας είναι πάρα πολλά, κινούμενοι πίνακες ζωγραφικής μέχρι... ψυχαναλυτικές συνεντεύξεις, ενώ συχνά-πυκνά θα εμφανίζεται και ο ίδιος ο Peter Gabriel, άλλοτε σαν sprite κι άλλοτε ζωντανά, εκφράζο-

Xplora 1



Φιλήστε το βάτραχο και, πού ξέρετε; Μπορεί να μεταμορφωθεί σε... Καφούρο!



Επάνω και δεξιά από τα credits του "Steam" βρίσκεται ένα pass.



Φτιάχνοντας τον... Peter Gabriel.



ντας τις απόψεις του για διάφορα θέματα σε μικρά βιντεοκλίπ. Χαρακτηριστικό του point and click interface είναι το ότι θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε τον κέρσορα με διαφορετικούς τρόπους, κάποιοι από τους οποίους είναι πρωτότυποι (για παράδειγμα, σε κάποια σημεία θα πρέπει να εξομοιώσετε το feeling μιας φυσικής κίνησης σπρώχνοντας το ποντίκι με την κατάλληλη φορά και επιτάχυνση ώστε να ολοκληρωθεί μια ενέργεια, όπως ακριβώς θα κάνατε και στην πραγματικότητα αν στη θέση του κέρσορα ήταν το χέρι σας. Ετσι, ένα κλαδί δεν θα σπάσει αν το κάνετε απλά drag 'n' drop προς τα κάτω, αλλά θα πρέπει να το πιάσετε και στη συνέχεια να το τραβήξετε μια-δυο φορές απότομα και με δύναμη προς τα κάτω, ώστε πρώτα να λυγίσει και μετά να σπάσει τελείως).

Αν ανήκετε σε αυτούς που δεν θέλουν να δυσκολευτούν και πολύ για να λύσουν ένα adventure, το Eve φρόντισε για σας, ενσωματώνοντας hints, δομημένα με τέτοιο τρόπο ώστε να μην μπορείτε να μπείτε στον πειρασμό να διαβάσετε περισσότερα από όσα πρέπει, με συνέπεια να σας χαλάσουν τη διασκέδαση. Το έξυπνο σύστημα που υλοποίησε η Realworld συνίσταται στα εξής: Με δεξί κλικ σε κάθε οθόνη εμφανίζονται οι βασικές επιλογές, ανάμεσα στις οποίες είναι και η "Help". Κάνοντας κλικ στο Help εμφανίζεται ένας τριψήφιος αριθμός που αντιστοιχεί σε ένα συγκεκριμένο hint. Ανοίγοντας το αρχείο hints.wri που βρίσκεται στο CD-ROM (με Alt-Tab εναλλάσσεστε εύκολα ανάμεσα σε αυτό και στο παιχνίδι) και πηγαίνοντας στο νούμερο που σας ενδιαφέρει, βλέπετε το συγκεκριμένο hint. Το έξυπνο εδώ είναι πως η επόμενη οθόνη, στην οποία προχωράτε, μετά από αυτή που σας δυσκόλεψε, προκειμένου να αναζητήσετε βοήθεια, συνήθως έχει hint number τελείως διαφορετικό -όχι δηλαδή κάποιο από τα αμέσως προηγούμενα ή επόμενα- οπότε ακόμα κι αν το μάτι σας πέσει τυχαία (που λέει ο λόγος, δηλαδή) σε κάποιο γειτονικό hint στο hints.wri αρχείο, δεν θα καταλάβετε ούτε σε ποια οθόνη αναφέρεται ούτε περί τίνος πρόκειται.

Εκτός από το καθεαυτό παιχνίδι (με την ευρεία έννοια του όρου) το πακέτο του τίτλου περιλαμβάνει και ένα πανέμορφο βιβλίο με μοναδικό design που περιέχει αρκετά χρήσιμα στοιχεία για τους δημιουργούς των κόσμων του Eve. Σίγουρα το Eve διεκδικεί επάξια το χαρακτηρισμό "interactive art", κάτι που άλλωστε απέδειξε με τα διεθνή βραβεία που κέρδισε, ανάμεσα στα οποία συμπεριλαμβάνεται και το "Milia D' Or" που απέσπασε τον Φεβρουάριο του 1997 στις Κάννες. Το Eve δεν κυκλοφορεί πλέον στην ελληνική αγορά, διατίθεται ωστόσο από το on-line site της Realworld, από όπου μπορεί εύκολα να το προμηθευτεί όποιος είναι κάτοχος πιστωτικής κάρτας.

Σίγουρα το Eve διεκδικεί επάξια το χαρακτηρισμό "interactive art", κάτι που άλλωστε απέδειξε με τα διεθνή βραβεία που κέρδισε, ανάμεσα στα οποία συμπεριλαμβάνεται και το "Milia D' Or" που απέσπασε τον Φεβρουάριο του 1997 στις Κάννες.

CEREMONY OF INNOCENCE - ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΝΟΥΒΕΛΑ

Το 1997 ένας ακόμα multimedia τίτλος της Realworld κοσμούσε τις βιτρίνες των καταστημάτων με το εντυπωσιακό κόκκινο εξώφυλλό του. Επρόκειτο για τη Ceremony of Innocence, μια ηλεκτρονική νουβέλα που, αυτή τη φορά, δεν επικεντρωνόταν στη μουσική του Peter Gabriel ούτε περιείχε αναφορές σε αυτήν. Πλέον είχαμε να κάνουμε με κάτι τελείως διαφορετικό: Interactive... postcards!

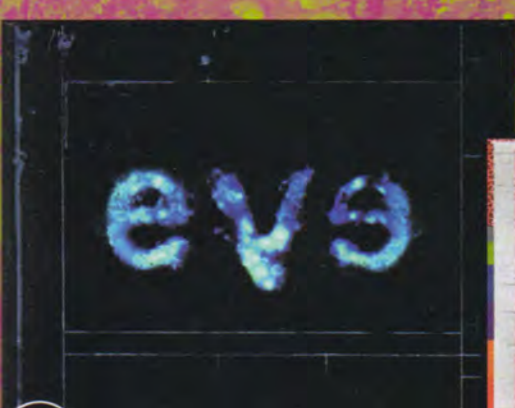
Η Ceremony of Innocence είναι βασισμένη στην τριλογία "Griffin & Sabine" του Nick Bantock και σεναριακά πραγματεύεται την ιστορία μιας παράξενης σχέσης ανάμεσα στο σχεδιαστή postcards Griffin Moss και στη σχεδιάστρια γραμματοσήμων Sabine Strohem, οι οποίοι ανταλλάσσουν postcards χωρίς να γνωρίζονται προσωπικά, έχοντας ωστόσο μια ιδιάζουσα ψυχοπνευματική επαφή που παραπέμπει έντονα σε φαινόμενα που εξετάζει η παραψυχολογία. Εμείς παρακολουθούμε την εξέλιξη αυτής της



σχέσης μέσω των postcards που στέλνουν ο ένας στον άλλον, τις οποίες βλέπουμε στις οθόνες μας οπτικοποιημένες και με ταυτόχρονη αφήγηση από γνωστούς ηθοποιούς (το ρόλο της Sabine Strohem έχει αναλάβει η Isabella Rossellini, ο Paul McGann υποδύεται τον Griffin Moss, ενώ σε δεύτερο ρόλο συμμετέχει ο "πολύς" Ben Kingsley ως Victor Frolatti) που, ωστόσο, δεν εμφανίζουν ποτέ τα πρόσωπά τους στην οθόνη, απλά ακούμε τις φωνές τους.

Το πραγματικό ενδιαφέρον του τίτλου δεν

Eve



Το λογότυπο και συνάμα η αρχική οθόνη του Eve.

Συλλέγοντας ηχητικά αποσπάσματα από τραγούδια του Peter Gabriel, δημιουργείτε τη δική σας εκδοχή γνωστών κομματιών του...





...καθώς και το δικό σας βιντεοκλίπ!

Ο ΠΕΡΙΦΗΜΟΣ "ΘΟΛΟΣ" ΚΑΙ ΤΟ MILLENNIUM SHOW

Στην ενότητα για το "Ovo" θα διαβάσετε αρκετές πληροφορίες για το Θόλο της Χιλιετίας καθώς και το "Millennium Show". Ας δούμε, λοιπόν, μαζί μερικά χαρακτηριστικά στιγμιότυπα και από τα δύο:



Μια εξωτερική άποψη του Millennium Dome.



Περνώντας στο εσωτερικό, η μεταμοντέρνα αισθητική δείχνει να κυριαρχεί στη διακόσμηση των χώρων.



Το θέαμα δεν έλειπε από σχεδόν κάθε γωνιά του Θόλου.



Ανθρωποι-ρολόγια σε παρέλαση.



Λίγο πριν από την έναρξη του Millennium Show.



Η παράσταση αρχίζει...



Δεκάδες καλλιτέχνες συμμετέχουν σε ένα πραγματικά εντυπωσιακό υπερθέαμα που επιμελήθηκε ο Peter Gabriel.



Τα ακροβατικά εντυπωσιάζουν στο Show.



Δυστυχώς, αυτό μας τελείωσε... Ραντεβού σε 999 χρόνια, αν είμαστε καλά!

εντοπίζεται όμως τόσο στην εξέλιξη της νουβέλας μέσα από τις υπέροχες postcards και τα κινηματογραφικά φιλμάκια που ενσωματώνονται κάποιες στιγμές στην αφήγηση όσο στις interactive φαντασιώσεις των πρωταγωνιστών που παρεμβάλλονται μετά από κάθε postcard. Αν στο Eve μιλούσαμε για μερικές καταστάσεις που αγγίζουν τα όρια του σουρεαλισμού, στη Ceremony of Innocence τα ξεπερνάμε άνετα! Θα τολμούσα μάλιστα να πω ότι αν ζούσε σήμερα ο Salvador Dali και αποφάσιζε να δημιουργήσει ένα CD-ROM, κάπως έτσι θα έμοιαζε... Σε κάθε φαντασίωση συμμετέχουμε ενεργά προσπαθώντας να την ολοκληρώσουμε -κάτι που δεν είναι πάντοτε τόσο εύκολο- χρησιμοποιώντας την τεχνολογία του "κέρσορα που εξομοιώνει φυσικές κινήσεις" την οποία πρωτοείδαμε στο Eve, αλλά εδώ βρίσκεται στο αποκορύφωμά της. Οι φαντασιώσεις πολλές φορές είναι τρομακτικές, με υποβλητική μουσική, εφέ και εκπληκτικά μοντέρνα σχέδια και animations, δημιουργώντας μια ατμόσφαιρα που, αν και συχνά θα τη χαρακτηρίζαμε γκροτέσκο, ωστόσο αποπνέει συνολικά έναν βαθύ ρομαντισμό. Τα ποιήματα του Yeats που ακούγονται στη Ceremony of Innocence (από ένα εξ αυτών προέρχεται άλλωστε και ο ίδιος ο τίτλος του έργου) προσδίδουν την πινελιά τους στο αριστουργηματικό σύνολο. Σίγουρα πρόκειται για την καλύτερη δουλειά της Realworld και συνάμα για ένα από τα καλύτερα CD-ROMs που έχουν πέσει ποτέ στα χέρια μας. Εχει τη δική του ξεχωριστή προσωπικότητα, ενώ αβίαστα θα το χαρακτηρίζαμε ως σύγχρονο έργο τέχνης. Και αυτό μπορείτε να το βρείτε μέσω Internet από το site της Realworld, αλλά μερικά αντίτυπά του πρέπει να υπάρχουν ακόμα και σε πολυκαταστήματα που διαθέτουν multimedia τίτλους στη χώρα μας.

OVO - ΤΟ SOUNDTRACK ΤΟΥ MILLENNIUM SHOW

Πολλές χώρες σε ολόκληρο τον πλανήτη γιόρτασαν πέρυσι την έλευση της νέας χιλιετίας με πανηγυρικό τρόπο, διοργανώνοντας μεγαλειώδεις εκδηλώσεις και σόου. Οι Βρετανοί αποφάσισαν να κατασκευάσουν κάτι πραγματικά μεγάλο και λαμπρό, τον επονομαζόμενο "Millennium Dome", έναν τεράστιο θόλο στο Γκρίνουιτς που κόστισε 758 εκατομμύρια λίρες και καταλάμβανε έκταση περίπου 732.000 τετραγωνικών μέτρων! Μέσα στο θόλο παρουσιάζονταν ποικίλα θεάματα, εκθέσεις και κατασκευές, όμως το "κλου" δεν ήταν άλλο από το "Millennium Show", μια μεγαλειώδη παράσταση που επαναλαμβανόταν μερικές φορές την ημέρα και την παρακολουθούσαν περισσότερες από 12.000 θεατές στην κεντρική Αρένα του Dome. Το σόου αυτό, βασικός εμπνευστής



του οποίου ήταν ο Peter Gabriel, παρουσίαζε την ιστορία της ανθρώπινης εξέλιξης μέσα από ένα θεατρικό-χορευτικό-ακροβατικό υπερθέαμα, όπου 61 καλλιτέχνες δραματοποιούσαν την ερωτική ιστορία της Sophia και του επαναστάτη Skyboy, δύο πλασμάτων από διαφορετικούς κόσμους που έμελλε να βρεθούν στο επίκεντρο της αιώνιας διαμάχης ανάμεσα στη φύση και την τεχνολογία. Καρπός του έρωτα των δύο νέων ήταν ο Ovo, ο οποίος έδωσε το όνομά του και στο πλέον πρόσφατο CD του Peter Gabriel. Το "Ovo", που κυκλοφόρησε πριν από μερικούς μήνες, περιέχει το soundtrack του "Millennium Show", το εντάσσουμε ωστόσο στο αφιέρωμά μας αφού στο CD περιλαμβάνεται και η multimedia εκδοχή της ιστορίας που σας προαναφέραμε, η οποία παρουσιάζεται με τη μορφή μιας οπτικοακουστικής non-interactive presentation. Ετσι θα παρακολουθήσετε κι εσείς, σκηνή προς σκηνή, την περιπέτεια της Sophia, του Skyboy και του Ovo, σε comic-style stills με αφήγηση, μουσική επένδυση και γραπτό κείμενο, ενώ στο βιντεοκλίπ του instrumental κομματιού "The Nest That Sailed the Sky", που θα βρείτε επίσης στο CD, μπορείτε να πάρετε μια μικρή γεύση από τα ακροβατικά του "Millennium Show" που χρησιμοποιούσαν και τα 50 μέτρα ύψος του Θόλου.

Εδώ επισημαίνω πως χρειάζεται λίγη προσοχή επειδή το "Ovo" κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις: Στην πρώτη από αυτές, που περιέχει μόνο ένα CD, περιλαμβάνονται τα 12 τραγούδια του δίσκου, το βιντεοκλίπ και η multimedia παρουσίαση. Στη δεύτερη, που περιέχει δύο CDs και λέγεται "Ovo - The Millennium Show", η multimedia παρουσίαση έχει κοπεί εντελώς και αντί αυτής περιλαμβάνεται στη συσκευασία ένα βιβλίο με όλα τα σκίτσα και τα κείμενά της (ακριβώς τα ίδια), αλλά σε έντυπη μορφή. Οπως και να 'χει, μη με ρωτήσετε πώς κατάφεραν να χωρέσουν σε δύο CDs λιγότερα πράγματα από όσα υπάρχουν στο ένα CD της άλλης έκδοσης, γιατί... εδώ η επιστήμη σηκώνει τα χέρια ψηλά! Χμ... τώρα που το σκέφτομαι, ίσως κάτι να γνωρίζει η επιστήμη του marketing...

Α, και αν αναρωτιέστε τι απέγινε τελικά ο Millennium Dome, απλά... μας τελείωσε! Δυστυχώς, αν δεν τον επισκεφτήκατε μέχρι τώρα θα μείνετε με τις... φωτογραφίες που θα βρείτε στο ειδικό ένθετο του άρθρου, αφού η κυβέρνηση Μπλερ αποδείχθηκε κακός χειριστής των οικονομικών μεγεθών του Dome και αναγκάστηκε να τον βγάλει στο σφυρί, προκειμένου να αποφύγει τη γενική κατακραυγή που προμηνυόταν, αν η οικονομική πανωλεθρία του εγχειρήματος συνεχιζόταν για έναν ακόμη χρόνο. Οσοι πάντως ενδιαφέρεστε να δώσετε την... προσφορά σας για τον, άδειο πια, Θόλο της Χιλιετίας, μπορείτε να επισκεφθείτε τη διεύθυνση http://greenwich2000.com/millennium/dome/auction/index.htm όπου διεξάγεται η σχετική δημοπρασία. Good luck!

Η REALWORLD ΣΗΜΕΡΑ

Αν και η Realworld έχει αρκετό καιρό να μας προσφέρει έναν καινούριο 100% multimedia τίτλο, ωστόσο συνεχίζει να "γυροφέρνει" τα σχετικά... λημέρια, κυκλοφορώντας ανά εξάμηνο ένα sampler με τίτλο "Notes", που συνοδεύεται από ένα καλαίσθητο βιβλιαράκι και περιέχει ολόκληρα τραγούδια από νέα άλμπουμ καλλιτεχνών της εταιρείας, καθώς και διάφορα multimedia gimmicks, όπως βιντεοκλίπ, virtual πανοράματα και συνεντεύξεις. Η σειρά των "Notes" έχει ήδη φτάσει στο No 11, ενώ μέσω του site της Realworld μπορεί, όποιος το επιθυμεί, να παραγγείλει τα προηγούμενα δισκάκια της σειράς (εκτός από το πρώτο που έχει εξαντληθεί) ή να εγγραφεί συνδρομητής και κάθε έξι μήνες να λαβαίνει ταχυδρομικώς το καινούριο. Παρεμπιπτόντως, αξίζει να αναφέρουμε ότι η Realworld διαθέτει στο site της secure shopping server και οι παραγγελίες εκτελούνται γρήγορα και αξιόπιστα.

Εμείς πάντως ελπίζουμε πως η πηγή της έμπνευσης, την οποία οι φίλοι μας στη Realworld απέδειξαν περίτρανα ότι κατέχουν, θα μας δώσει στο μέλλον, πέρα από τις όμορφες ηχητικές απολαύσεις και αναζητήσεις που συνεχίζει σταθερά να στεγάζει κάτω από το label της, και άλλα δείγματα πρωτοποριακής interactive τέχνης. Προς το παρόν, απλώς αναμένουμε... PC



Αν στο Eve μιλούσαμε για μερικές καταστάσεις που αγγίζουν τα όρια του σουρεαλισμού, στη Ceremony of Innocence τα ξεπερνάμε άνετα! Αν ζούσε σήμερα ο Salvador Dali και αποφάσιζε να δημιουργήσει ένα CD-ROM, κάπως έτσι θα έμοιαζε...

Ceremony of Innocence



Ιδού και... interactive postcards!

Μία από τις πολλές φαντασιώσεις των πρωταγωνιστών της Ceremony of Innocence.

Ovo



Ο κακός Ion και οι μηχανές του.

Αν αναρωτιέστε από πού προέρχεται η λέξη Ovo, δείτε προσεκτικά την εικόνα.

Game Club

Point System



0–50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51–60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61–70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71–80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81–90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91–95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96–100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

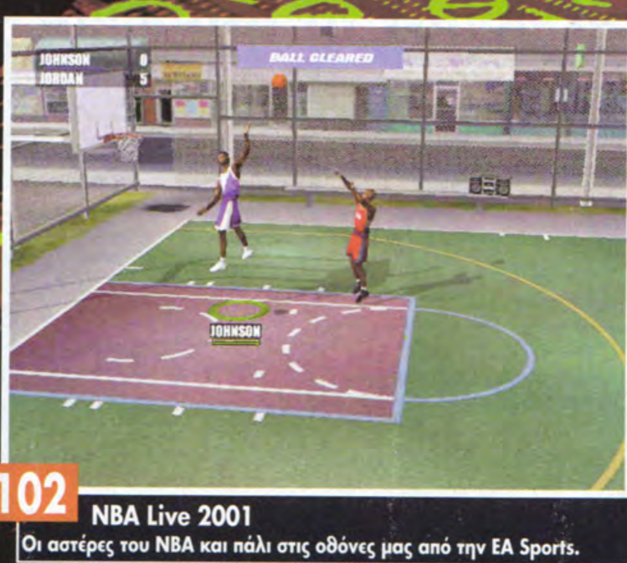
Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Beacon Multimedia, Αετιδών 13 & Βουτσινά, τηλ.: 6595630
- Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 2445310
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000



96 Theme Park Inc.
Ποιος είπε πως οι επιχειρήσεις δεν μπορούν να είναι διασκεδαστικές;



102 NBA Live 2001
Οι αστέρες του NBA και πάλι στις οθόνες μας από την EA Sports.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
777-200 PROFESSIONAL	137	92%
AIRPORT 2000 VOL. 2 (FS ADD-ON)	137	93%
BATTLE ISLE IV: THE ANDOSIA WAR	135	86%
BATTLESHIP 2	136	90%
CIVILIZATION: CALL TO POWER 2	136	89%
CLASSIC BOARD GAMES	136	85%
CLEOPATRA: QUEEN OF THE NILE	135	86%
COLIN McRAE RALLY 2.0	135	89%
CULTURES	135	85%
F1 MANAGER	137	86%
FAR GATE	135	94%
FSTRAFFIC (FS ADD-ON)	137	95%
GIANTS	136	93%
HEROES CHRONICLES	137	51%
HITMAN: CODENAME 47	136	93%
HOGS OF WAR	136	80%
INSANE	136	96%
LOUVRE: THE FINAL CURSE	135	92%
MICROSOFT CASINO	135	92%
MISSION HUMANITY	137	70%
NO ONE LIVES FOR EVER	136	89%
ONI	137	85%
OPSYS	137	75%
PROJECT IGI	137	79%
PRO RALLY 2001	137	65%
QUAKE III: TEAM ARENA	137	96%
REAL MYST	135	98%
RESIDENT EVIL 3	136	86%
RIDDLE OF THE SPHINX	136	98%
SACRIFICE	135	94%
SHEEP	137	87%
STUPID INVADERS	136	90%
SUDDEN STRIKE	135	80%
THE MUMMY	137	77%
TYPING OF THE DEAD	137	77%
WARM UP	135	70%
Ο ΧΡΥΣΟΣ ΙΠΠΟΤΗΣ	135	80%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



130 **Timeline**
Ενα πολύ καλό game, βασισμένο στο best-seller του Michael Crichton.



126 **American McGee's Alice**
Μία... ψυχεδελική έκδοση της Wonderland σάς περιμένει.



106 **Dino Crisis**
Ή αλλιώς το Resident Evil 3 με δεινοσαύρους!



122 **Cossacks: European Wars**
Δημιουργήστε τη δική σας αυτοκρατορία.



Γεια σας. Δεν νομίζω να υπάρχει έστω και ένας από εσάς που να σέβεται τον εαυτό του και να μην έχει στη συλλογή του έστω και έναν εκπρόσωπο της σειράς των theme παιχνιδιών (Theme Park, Theme Hospital κ.λπ.). Ετσι, λοιπόν, είμαστε περήφανοι που σας παρουσιάζουμε τον καινούριο εκπρόσωπο της σειράς, που δεν είναι άλλος από το Theme Park Inc...

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
spirov@lycos.com

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
E.A. SPORTS/BULLFROG

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Win 95/98/ME, Pentium 233MHz MMX, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 4MB PCI ή AGP card, 360MB hard disk drive, κάρτα ήχου

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η ανάθεση αυτού του άρθρου σε εμένα πέρασε από σαράντα κύματα, με αποτέλεσμα να έχουν μείνει ελάχιστες μέρες στη διάθεσή μου, προκειμένου να ολοκληρώσω τη συγγραφή του. Ετσι, εν μέσω καφέδων και άλλων διεγερτικών (του μυαλού μονάχα, παμπόνηροι...) και με συνεχή ξενύχτια κατάφερα να ολοκληρώσω το review αυτό. Αρκεί να σας πω πως μέχρι και το κλείσιμο της ύλης του περιοδικού χρειάστηκε να καθυστερήσει, προκειμένου να προλάβουμε εγκαίρως.

Αρκετά, όμως, με τα περιττά σχόλια για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουμε ως συντάκτες, ας περάσουμε στο κυρίως θέμα μας που δεν είναι άλλο από το Theme Park Inc....

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ενα μεγάλο επιχειρηματικό consortium μόλις μπήκε στην κοινωνία του Theme Park και εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο του assistant manager. Ο πρόεδρος της εταιρείας βρίσκεται πια σε προχωρημένη ηλικία (ξέρετε εσείς τώρα, στην πραγματικότητα είναι και με τα δύο πόδια στον άλλο κόσμο, αλλά για κάποια άγνωστη ακόμα αιτία φαίνεται πως ο χάρος τον έχει ξεχάσει!) και έχει αρχίσει να ψάχνει το διάδοχό του. Εκτός από εσάς, υπάρχουν ακόμα 5 διευθυντές, το ρόλο των οποίων θα αναλύσουμε παρακάτω. Ο πρόεδρος, όμως, φαίνεται πως αγνοεί τελείως την ύπαρξή τους. Τι εννοώ; Μα, είναι πολύ απλό. Για κάποια πάλι άγνωστη αιτία, θεωρεί πως ο κατάλληλος για να τον διαδεχθεί είστε... ΕΣΕΙΣ φυσικά! Για αυτόν το λόγο, θα πρέπει να αναλάβετε τις τύχες του νεοσύστατου πάρκου και να το οδηγήσετε... είτε στην ανάπτυξη που θα σας κάνει κυρίαρχο και πρόεδρό του είτε στην καταστροφή, οπότε... απλώς θα απολυθείτε.

Αφήνοντας στην άκρη το απλό νόημα και σενάριο του παιχνιδιού, ας περάσουμε να μελετήσουμε τα διάφορα στοιχεία του τίτλου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι υποστηρίζει 3 αναλύσεις, 640x480, 800x600 και 1024x768. Βέβαια, για να απολαύσετε τις μεγάλες αναλύσεις, θα χρειαστείτε και ανάλογο ισχυρό μηχάνημα. Το πρώτο που αξίζει να προσέξετε είναι η ποικιλία των ανθρώπων που επισκέπτονται το πάρκο σας - από μικρά παιδιά μέχρι ηλικιωμένοι, η διάθεση των οποίων φαίνεται αρκετά καλά αποτυπωμένη στα πρόσωπά τους. Για να τα δείτε όλα αυτά, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε το μέγιστο ζουμ που προσφέρει η κάμερα του παιχνιδιού, κάτι όχι τόσο πρακτικό κατά τη διάρκεια οργάνωσης του πάρκου, αλλά όταν έχετε χρόνο, αξίζει. Επίσης ποικίλα είναι και τα αντικείμενα που μπορείτε να τοποθετήσετε στο πάρκο σας. Υπάρχουν πάρα πολλά είδη παιχνιδιών - μερικά είναι πραγματικά απίστευτα, όπως οι βόλτες με βαρκάκια πάνω από μία πισίνα με καρχαρία!!! Και βέβαια, υπάρχουν τα τρενάκια που μοναδικό σκοπό έχουν να σας κάνουν να μη βαρεθείτε ποτέ. Και ο



Το όνειρο του προέδρου.



Το πρώτο roller coaster, στην πρώτη επέκταση του πάρκου μου.

λόγος είναι εξαιρετικά απλός. Εκτός από μερικά που είναι προσχεδιασμένα, σας δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσετε οι ίδιοι το δικό σας τρενάκι, που θα αποτελεί την ατραξιόν του πάρκου σας. Γενικά, τα τρενάκια είναι από τα πιο σημαντικά αξιοθέατα σε ένα πάρκο και, βέβαια, τι πιο όμορφο από το να είναι φτιαγμένα με τα χεράκια σας! Συνταγές για αυτές τις κατασκευές θα βρείτε στο καινούριο βιβλίο της κυρίας Βέφας Αλεξ... ουπς, παρασύρθηκα! Απλώς, αφήστε τη φαντασία σας, ακολουθήστε τους κανόνες και το αποτέλεσμα θα είναι ένα κόσμημα στο πάρκο σας και, ασφαλώς, στην οθόνη του υπολογιστή σας. Ολα τα αντικείμενα είναι καλοσχεδιασμένα και χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα, ενώ και η κίνηση των ατόμων και των υπόλοιπων κινούμενων αντικειμένων γίνεται με αρκετά καλό animation. Βέβαια, όταν κάνετε ζουμ κοντά τους, θα παρατηρήσετε κάποιες μικρές ατέλειες, αλλά μην τα θέλουμε και όλα δικά μας. Ενα ακόμα πρόβλημα παρουσιάζεται όταν αποφασίσετε να κάνετε χρήση του "δικαιώματος" που σας δίνει το παιχνίδι να παρακολουθήσετε πώς είναι μια βόλτα με το τρενάκι, μέσα από αυτό. Αφ' ενός, χρειάζεστε μεγάλη υπολογιστική ισχύ, ειδικά σε αυτό το μέρος του παιχνιδιού, αφ' ετέρου το αποτέλεσμα απέχει από το να χαρακτηριστεί εντυπωσιακό. Τα γραφικά εδώ γίνονται αρκετά πιο χοντροκομμένα και προβληματικά, τόσο που δεν νομίζω πως θα αισθανθείτε πολλές φορές την ανάγκη να χρησιμοποιήσετε αυτή τη δυνατότητα που σας προσφέρει ο τίτλος.

Γενικά, τα γραφικά είναι αρκετά καλά και εξυπηρετικά, εκτός από την περίπτωση που θα χρειαστεί να επιλέξετε έναν επισκέπτη μέσα στο συνωστισμό.

Ο ήχος του παιχνιδιού δεν μπορώ να πω πως θα αποτελέσει για εσάς μεγάλο πρόβλημα. Η μουσική εντυπωσιάζει με την... απουσία της στο μεγαλύτερο διάστημα του παιχνιδιού, αν και τα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καλά. Περνώντας το δείκτη του ποντικιού πάνω από κάθε θέαμα, θα ακούτε τον ήχο των μηχανημάτων που υπάρχουν σε αυτό ή τις χαρούμενες φωνές των συμμετεχόντων. Επίσης, όλοι οι ήχοι που σας ειδοποιούν για κάτι που συνέβη είναι πολύ αστείοι και συμβάλλουν με τον καλύτερο τρόπο στο να μπείτε στο κλίμα του παιχνιδιού. Δυστυχώς, όμως, για τον ήχο τα θετικά σταματούν εδώ. Το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από έλλειψη ποικιλίας ηχητικών φαινομένων, κάτι που θα αρχίσει να σας κουράζει από ένα σημείο και έπειτα. Και φανταστείτε απλώς πως, αφού κούρασε εμένα που παίζω το παιχνίδι μερικές μέρες για να μπορέσω να γράψω το παρόν άρθρο, τι μπορεί να συμβεί σε κάποιον που θα ασχοληθεί μαζί του παραπάνω από αρκετές ώρες.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Πολύ καλά γραφικά
- Διασκεδαστικό σε απίστευτα μεγάλο βαθμό
- Απλό και αρκετά εύχρηστο interface
- Ποικιλία μέσω των challenges
- Ποικιλία αντικειμένων

Αρνητικά

- Μέτριο ηχητικό αποτέλεσμα
- Σχετικά "βαρύ" παιχνίδι
- Απλοϊκό στη "σύλληψη" της ιδέας
- Δυσκολία στον εντοπισμό συγκεκριμένων επισκεπτών στο μέγιστο ζουμ και στη μικρή ανάλυση
- Σχετικά μικρός αριθμός εργαζομένων

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Από όποια πλευρά, όμως, και αν δεις ένα παιχνίδι της σειράς των Theme Games, και ειδικότερα τα Theme Parks, το gameplay είναι όλη η ουσία και αυτό που τα καθιέρωσε στη συνείδηση του κοινού των gamers. Ας δούμε, λοιπόν, τι έχει να παρουσιάσει το Theme Park Inc. σε αυτό τον τομέα.

Οπως ήταν άλλωστε αναμενόμενο, αποτελεί το πιο δυνατό κομμάτι του τίτλου. Ενα σημαντικό θετικό κομμάτι είναι πως το interface του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ απλό. Δεν υπάρχει περίπτωση να μην το συνηθίσετε με-



Η φόρμα που συμπληρώνετε ξεκινώντας το παιχνίδι.



Μία γενική άποψη του πάρκου μου.

τά από μισή, το πολύ, ώρα παιχνιδιού. Βέβαια, έχει κάποια μικροπροβληματάκια στην εφαρμογή του, τα οποία μάλλον θα σας κουράσουν λίγο παραπάνω, αλλά τίποτα το σοβαρό. Για παράδειγμα, απουσιάζει η επιλογή αγοράς περισσότερων του ενός ίδιων αντικειμένων, οπότε, αν θέλετε π.χ. να φυτέψετε πέντε δέντρα, θα πρέπει να κάνετε την ίδια διαδικασία πέντε φορές. Ευτυχώς, όμως, αυτή η διαδικασία είναι πολύ απλή και δεν θα σας παίρνει πολύ χρόνο. Η οθόνη της δράσης καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης, αφού πρόσβαση σε όλα τα μενού διαθέτει από δύο toolbars. Στις φωτογραφίες που συνοδεύουν το άρθρο, θα δείτε καλύτερα πού βρίσκεται καθετί πάνω στην οθόνη. Η κάθετη μπάρα περιλαμβάνει τις άμεσες κινήσεις που μπορείτε να κάνετε: Τη δημιουργία μονοπατιού, τη διαγραφή κάποιου χώρου, τη δυνατότητα να παρακολουθήσετε την κίνηση μέσα από τα μάτια ενός επισκέπτη και την αποστολή postcards μέσω e-mail. Από την παράλληλη μπάρα, που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης, έχετε πρόσβαση στα πιο ουσιώδη στοιχεία του παιχνιδιού. Από αριστερά προς τα δεξιά, έχουμε τα εξής: Βλέπουμε τον αριθμό των γραμμάτων που δεν έχουμε διαβάσει και, κάνοντας κλικ, περνάμε στο μενού με όλα τα γράμματα ώστε να τα διαβάσουμε. Δεξιότερα, υπάρχει το εικονίδιο που μας μεταφέρει στα είδη των κτιρίων που μπορούμε να χτίσουμε, το εικονίδιο του προσωπικού, των επισκεπτών, των οικονομικών, του πάρκου και οι χάρτες. Σε καθένα από αυτά τα εικονίδια, κάνοντας δεξί κλικ, ανοίγει κατευθείαν η default επιλογή, ενώ με αριστερό κλικ, ανοίγει ένα μενού με τις επιλογές που προσφέρονται.

Αφού είδατε το χειρισμό των μενού του παιχνιδιού και διαπιστώσατε ιδίοις όμμασι την απλότητά του και το πόσο άμεσο σε αυτά που θέλετε να κάνετε είναι, καιρός να διεισδύσουμε σε πιο "βαθιά" ζητήματα, εκεί όπου θα πρέπει το παιχνίδι να εξακολουθήσει να κρατά τον πήχη ψηλά.

ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ

Το προσωπικό είναι ένας από τους πιο σημαντικούς παράγοντες σε μία επιχείρηση. Χωρίς καλό, έμπιστο και σκληρά εργαζόμενο προσωπικό, καμία επιχείρηση δεν μπορεί να προοδεύσει και να ανθήσει για μεγάλο χρονικό διάστημα. Προσοχή, όμως, γιατί το προσωπικό θα εργάζεται οικειοθελώς σκληρά μόνο αν είναι ευχαριστημένο από την εργοδοσία. Αλλιώς, αν τους πιέσετε πολύ, δεν το έχουν και σε τίποτα να κατέβουν σε απεργία. Θα πρέπει να έχετε χώρους για να μπορούν να ξεκουράζονται, να τους δίνετε χρόνο για να ξεκουραστούν και, κυρίως, να τους πληρώνετε καλά. Ετσι, και αυτοί θα είναι ικανοποιημένοι και εσείς θα παρατηρείτε το πάρκο αναψυχής σας να επεκτείνεται και να λειτουργεί απρόσκοπτα, χωρίς φασαρίες και παρατράγουδα.

Ιδιαίτερα σημαντικό είναι και το κεφάλαιο εκπαίδευση. Το προσωπικό που προσλαμβάνετε κάθε φορά είναι γενικών καθηκόντων. Παρ' όλα αυτά, μπορείτε, αφότου χτίσετε ένα training room στους χώρους του πάρκου, να στείλετε εκεί ορισμένους από τους υπαλλήλους σας και να αποκτήσουν μία (και μόνο μία για κάθε εργαζόμενο) επιπλέον ικανότητα. Για παράδειγμα, οι engineers μπορούν να ειδικευτούν σε ride upgrading, οι guards σε first aid, που είναι απαραίτητοι για άτομα που θα αισθανθούν άσχημα κάποια στιγμή κ.λπ. Εδώ, σημειωτέον πως όταν χρειάζεται να δώσετε κάποιες οδηγίες σε κάποιον από το προσωπικό σας ή να δείτε κάποια στοιχεία που αφορούν σε κάποιον από τους επισκέπτες, αρκεί να κάνετε κλικ πάνω σε αυτόν και θα εμφανιστούν οι διαθέσιμες επιλογές.

Για να δούμε και λίγα πράγματα για το προσωπικό σας. Οι ειδικότητες των υπαλλήλων που μπορείτε να έχετε στη δούλεψή σας είναι έξι τον αριθμό, και είναι οι ακόλουθες:

Cleaners: Πολύ σημαντικοί, αφού αναλαμβάνουν την υποχρέωση να κάνουν το πάρκο σας να δείχνει όσο πιο όμορφο και καθαρό γίνεται. Καθαρίζουν τους σκουπιδοτενεκέδες, τις τουαλέτες, ακόμα και φωτιές μπορούν να μάθουν να σβήνουν. Μάλιστα, όσον αφορά στο τελευταίο, καθίσταται υπεραπαραίτητο να βρίσκονται σε σχετική αφθονία, αφού είναι οι μόνοι που μπορούν να μάθουν να σβήνουν φωτιές.

Engineers: Το έργο των μηχανικών είναι λιγότερο πολυσύνθετο, αλλά το ίδιο σημαντι-

ΕΣΕΙΣ... ΚΑΙ ΟΙ ΑΛΛΟΙ...

Παρακάτω θα βρείτε το προφίλ των υπόλοιπων 5 διευθυντών, καθώς και του προέδρου της εταιρείας, τις τύχες της οποίας προσπαθείτε να αναλάβετε...

Mr Banks - finance director: Οπως προκύπτει και από το όνομά του, λατρεύει το χρήμα. Καλό θα ήταν να τον έχετε με το μέρος σας, αφού είναι ο εκδότης της ετήσιας οικονομικής κίνησης του πάρκου, γεγονός πολύ σημαντικό...

Miss Buckle - facilities director: Νευρική και με πολύ άγχος, είναι η υπεύθυνη για την ασφάλεια του πάρκου, τόσο για τους επισκέπτες όσο και για το προσωπικό. Προτιμά όλα τα προβλήματα να λύνονται γρήγορα και χωρίς ιδιαίτερη φασαρία...

Mr Topp - public relations director: Εχει τη φιλοσοφία, τη νοοτροπία, τη συμπεριφορά και το παρουσιαστικό του γλείφτη (αν και αυτός είναι κάπως αντιεπαγγελματικός όρος...). Πληροί, λοιπόν, όλα τα προσόντα για να είναι ο υπεύθυνος για την ικανοποίηση των πελατών...

Miss Moody - human resources director: Τη φωνάζουν "Ice Maiden" (και γιατί όχι Iron Maiden;...). Αγνοεί τι πάει να πει αίσθηση του χιούμορ και είναι πολύ σοβαρή όσον αφορά στα θέματα του προσωπικού. Να την προσέχετε...

Professor Newton - technology director: Δεν έχει την αίσθηση του τι συμβαίνει γύρω του και για αυτό δεν είναι άξιος να γίνει ο επόμενος πρόεδρος. Πάντως, είναι πάντα σε θέση να ενημερώσει σχετικά με τις τελευταίες τεχνολογικές εξελίξεις στον τομέα των θεαμάτων για τα πάρκα αναψυχής. Χρήσιμος...

Mr Maybury - president: Αφήσαμε για το τέλος τον πρόεδρο... Είναι αυτός που πιστεύει πιο πολύ από όλους σε εσάς και είναι πρόθυμος να σας βοηθήσει όσο μπορεί. Ακούστε τον... Σε τελική ανάλυση, ανήκει στην επιχείρηση περισσότερο από τον καθένα!!!

The Advisor: Ας αναφέρουμε τελικά και τη βοηθό σας που θα σας δίνει διάφορα hints την ώρα που θα τα χρειάζεστε...



Το επίπεδο χαράς των επισκεπτών μου.



Με mails θα επικοινωνείτε μέσα στο παιχνίδι.



Από κοντά είναι πολύ καλύτερος, αν και πολύ κρύος...



Μπορείτε να "ζήσετε" και τις βόλτες μέσα από τα τρενάκια σας...

κό. Οπως είναι προφανές, αναλαμβάνουν τη συντήρηση όλων των θεαμάτων που υπάρχουν στο πάρκο που έχετε κατασκευάσει. Επίσης, μπορούν να ειδικευτούν στην αναβάθμιση των ήδη υπαρχόντων θεαμάτων. Μην αγνοείτε αυτή την ικανότητα. Τα αναβαθμισμένα κτίρια είναι πιο ανθεκτικά, θέλουν σπανιότερα συντήρηση, είναι σε θέση να εξυπηρετήσουν περισσότερο κόσμο και είναι πολύ πιο ασφαλή. Ολα αυτά μεταφράζονται σε τεράστια οικονομική ανάπτυξη του πάρκου, στην περίπτωση βέβαια που γίνουν οι απαραίτητες αναβαθμίσεις.

Entertainers: Οι διασκεδαστές αναλαμβάνουν το ρόλο να μην "επιτρέπουν" στον κόσμο να βαριέται. Ομοίως σημαντικό το έργο τους, αν και αρχικά μπορεί να τους υποβαθμίσετε. Σκεφτείτε, όμως, πως άνθρωποι που έχουν καλή διάθεση μένουν στο πάρκο περισσότερη ώρα και συνεπώς συμμετέχουν σε περισσότερα θεάματα, σε αντίθεση με αυτούς που θα βαρεθούν και θα φύγουν νωρίς.

Guards: Θα παρατηρήσετε πως δεν θα είναι όλοι οι επισκέπτες σας "αγγελούδια". Συχνά-πυκνά θα μαθαίνετε πως κάποιος πέταξε αμπούλα βρώμας ή ακόμα πως κάποιος προβοκάτορας σπείρει δαιμόνια στο προσωπικό σας για να σας ζητούν συνέχεια αύξηση και να μην εργάζονται με τον απαιτούμενο ζήλο. Για αυτές τις περιπτώσεις είναι απαραίτητοι οι φρουροί. Τους καλείτε επιτόπου, τιμωρούν το συγκεκριμένο άτομο και το πρόβλημα λύνεται (προς το παρόν, βέβαια, γιατί η κατάσταση αυτή επαναλαμβάνεται αρκετές φορές). Εδώ, να σας δώσω και μία συμβουλή. Να τοποθετείτε σε περίεργα σημεία του πάρκου σας κάμερες παρακολούθησης. Με αυτό τον τρόπο, οι φρουροί σας γίνονται πιο αποτελεσματικοί και οι δικές σας επεμβάσεις για να τους κατευθύνετε περιορίζονται.

Προσωπικά, θεωρώ πως είναι ένα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει μπροστά στον υπολογιστή σας για αρκετές ώρες, χωρίς όμως να σας εντυπωσιάσει.

Gardeners: Το ίδιο το παιχνίδι θα σας καθοδηγήσει να διανθίσετε το πάρκο σας με λουλούδια και άλλα διάφορα χαρωπά αντικείμενα, όπως είναι τα σιντριβάνια. Ολα αυτά, όμως, θέλουν φροντίδα και εσείς δεν είστε αυτοί που θα τρέχετε για τέτοιου είδους μικροπράγματα. Για το λόγο αυτό υπάρχουν οι κηπουροί. Αυτοί αναλαμβάνουν τη φροντίδα των φυτών, τα οποία είναι σημαντικά γιατί βελτιώνουν τη διάθεση των επισκεπτών. Για αυτό, αν τα αφήσετε να ξεραθούν, θα έχετε πρόβλημα. Το θέμα ξεραμένων φυτών για τους επισκέπτες του πάρκου σας, δεν νομίζω πως είναι το καλύτερο δυνατό.



Scientists: Και κλείνουμε με τους επιστήμονες (όχι αυτούς του σταδίου Καραϊσκάκη). Οι επιστήμονες ασχολούνται με την έρευνα. Παραμελήστε τους και θα δείτε πως σύντομα η προσέλευση του κόσμου θα μειωθεί αισθητά. Ο λόγος; Μα, φυσικά, το γεγονός ότι το πάρκο σας δεν θα εξελίσσεται, δεν θα βελτιώνεται και δεν θα εμπλουτίζεται από νέα θεάματα. Ετσι, ο κόσμος θα πάψει να έρχεται. Ακόμα, υπάρχουν συγκεκριμένα objectives που θα σας δίνονται κατά καιρούς από τον πρόεδρο και για να τα φέρετε εις πέρας θα είναι απαραίτητη η δουλειά των καθηγητών χαράς - the fun professors, όπως τους αποκαλεί και η Bullfrog στο manual του παιχνιδιού.

ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Για να δούμε τώρα κατά πόσον το παιχνίδι βασίζεται σε ρεαλιστικά πρότυπα. Μελετώντας και όχι απλώς παίζοντας το συγκεκριμένο παιχνίδι, θα παρατηρήσει κανείς πως δεν είναι τελείως arcade μορφής. Υπάρχουν στοιχεία ρεαλισμού, τα οποία προσπαθούν να προσδώσουν αληθοφάνεια στον τίτλο, χωρίς όμως να ξεφύγει ποτέ από τον αρχικό



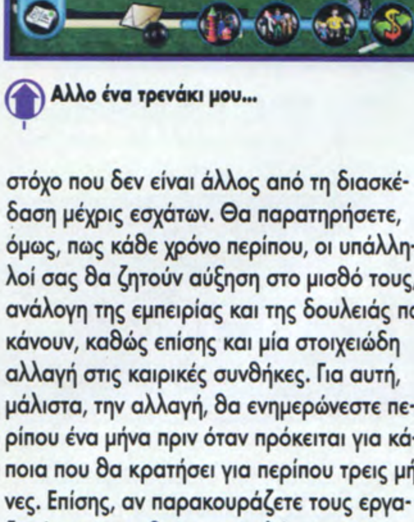
Αλλο ένα τρενάκι μου...



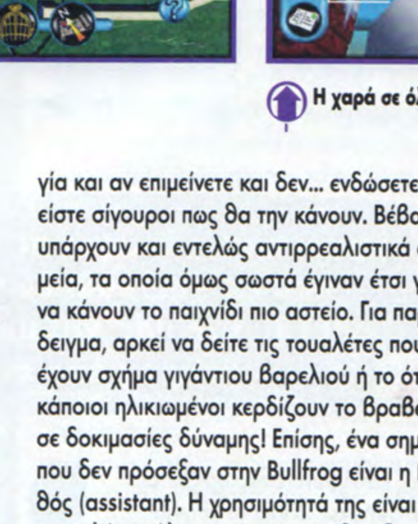
Η χαρά σε όλο της το μεγαλείο...

στόχο που δεν είναι άλλος από τη διασκέδαση μέχρις εσχάτων. Θα παρατηρήσετε, όμως, πως κάθε χρόνο περίπου, οι υπάλληλοί σας θα ζητούν αύξηση στο μισθό τους, ανάλογη της εμπειρίας και της δουλειάς που κάνουν, καθώς επίσης και μία στοιχειώδη αλλαγή στις καιρικές συνθήκες. Για αυτή, μάλιστα, την αλλαγή, θα ενημερώνεστε περίπου ένα μήνα πριν όταν πρόκειται για κάποια που θα κρατήσει για περίπου τρεις μήνες. Επίσης, αν παρακουράζετε τους εργαζομένους σας, θα σας απειλήσουν με απεργία και αν επιμείνετε και δεν... ενδώσετε, να είστε σίγουροι πως θα την κάνουν. Βέβαια, υπάρχουν και εντελώς αντιρρεαλιστικά σημεία, τα οποία όμως σωστά έγιναν έτσι για να κάνουν το παιχνίδι πιο αστείο. Για παράδειγμα, αρκεί να δείτε τις τουαλέτες που έχουν σχήμα γιγάντιου βαρελιού ή το ότι κάποιοι ηλικιωμένοι κερδίζουν το βραβείο σε δοκιμασίες δύναμης! Επίσης, ένα σημείο που δεν πρόσεξαν στην Bullfrog είναι η βοηθός (assistant). Η χρησιμότητά της είναι πάρα πολύ μεγάλη αφού σας υπενθυμίζει όλα όσα θα έπρεπε να γνωρίζετε ή θα έπρεπε να θυμάστε εσείς. Το πρόβλημα με αυτή, όμως, είναι πως κάποιες φορές είναι εκτός τόπου και χρόνου. Για να καταλάβετε τι εννοώ, έχουμε και λέμε: Μόλις συμβαίνει κάτι που είναι απαραίτητο να μάθετε, αυτό εμφανίζεται με μορφή γράμματος. Την ώρα που εσείς το ανοίγετε, αναφέρει και η βοηθός τα σημαντικότερα στοιχεία που γράφονται σε αυτό. Παρατηρήσαμε, όμως, πως αυτό δεν συμβαίνει πάντα. Αρκετές φορές θα τύχει να έχετε ανοίξει, διαβάσει και διαγράψει το γράμμα, να έχετε βγει από την οθόνη των μηνυμάτων και τότε να ξεκινά αυτή να μιλάει. Αυτό είναι πρόβλημα και σίγουρα δεν οφείλεται στη διάθεση των προγραμματιστών να προωθήσουν στην αγορά έναν τίτλο χαρωπό και ανάλαφρο. Δυστυχώς, εδώ μιλάμε για bug. Τουλάχιστον, δεν είναι ενοχλητικό ούτε καθιστά το παιχνίδι unplayable, όπως άλλα bugs σε άλλα παιχνίδια.

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



DIZZY DROID



STEAMER



SPLASH-O-MATIC

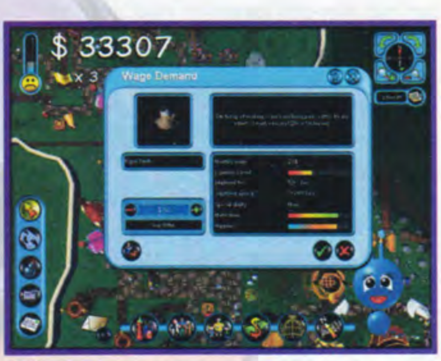


BOUNCER

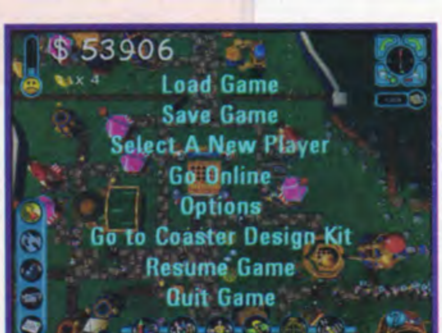
ΑΚΟΜΑ ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ

Οσον αφορά στο ίδιο το παιχνίδι, αυτό αποτελείται από κάτι που θα μπορούσε να παρομοιαστεί με campaign. Δεν υπάρχουν καθόλου single missions. Αναλαμβάνετε το πάρκο, παίρνετε και κάποιες μετοχές και ανάλογα με την πορεία σας αυξάνεται ή μειώνεται το μετοχικό κεφάλαιό σας, καθώς και η αξία των μετοχών. Σκοπός σας είναι να δημιουργήσετε το καλύτερο πάρκο, αυτό που θα σας οδηγήσει στην απόκτηση του 51% των μετοχών και θα σας κάνει πρόεδρο στη θέση του προέδρου (όπως λέμε θέλω να γίνω χαλίφης στη θέση του χαλίφη!). Οι "αποστολές" που θα σας ανατεθούν είναι αρκετές, περίπου 17 τον αριθμό. Μη σας φαίνεται μικρός ο αριθμός, γιατί τα objectives δυσκολεύουν

προοδευτικά με το χρόνο. Εκτός αυτού, βέβαια, υπάρχουν και τα challenges. Τα ποια; Ναι, υπάρχουν και διάφορες δοκιμασίες στις οποίες σας υποβάλλουν οι υπόλοιποι διευθυντές. Δεν είστε υποχρεωμένοι να τις αναλάβετε όλες. Πάντως, καλό θα ήταν να κάνετε όσο περισσότερες μπορείτε, καθώς έχετε μπόνους. Αυτά μπορεί να είναι από έξτρα μετοχές (που θα σας βοηθήσουν να γίνετε γρηγορότερα πρόεδρος), χρήματα ή και golden tickets. Με αυτά είστε σε θέση να "ξεκλειδώσετε" ειδικά θεάματα που βρίσκονται διάσπαρτα στο χώρο του πάρκου, είναι μοναδικά και προσελκύουν περισσότερο κόσμο. Εννοείται πως εσείς αυτά δεν μπορείτε να τα φτιάξετε. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα για Multiplayer μέσω LAN ή Internet. Ακόμα, στο παιχνίδι περιλαμβάνεται και ένας editor αρκετά πλήρης, που σας βοηθά να δημιουργήσετε το δικό σας roller coaster, το οποίο μπορείτε να αποθηκεύσετε και να χρησιμοποιήσετε αργότερα στο παιχνίδι έτοιμο, για να μην το φτιάχνετε εκείνη την ώρα και καταναλώνει το χρόνο σας ενώ οι εξελίξεις θα τρέχουν. Και οι δυνατότητες δεν σταματούν εδώ. Υπάρχει ακόμα ενσωματωμένο σύστημα για να τραβά κανείς screenshots. Μάλιστα, αυτές ενσωματώνονται σε καρτέλα και στέλνονται μέσω ενός site που έχει σχέση με το παιχνίδι σε όποιον αποδέκτη εσείς επιλέξετε, με τη μορφή postcard.



Κοίτα που θέλει και άλλη αύξηση...



Το in-game menu.

ΠΑΡΑΠΟΝΑ ΕΝΟΣ ΠΟΝΕΜΕΝΟΥ ΣΥΝΤΑΚΤΗ

Νομίζω πως θα πρέπει να τεθεί ένα θέμα σχετικά με τις ελάχιστες ή, ακόμα, και τις recommended απαιτήσεις των παιχνιδιών. Ανέκαθεν υπήρχε η σκέψη, που έφτανε τα όρια της διαμαρτυρίας, πως οι εταιρείες το παρατραβάνε με τις απαιτήσεις των παιχνιδιών, ανεβάζοντας τον πήχη πολύ ψηλά και σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. Σε τελική ανάλυση, για τους περισσότερους από εμάς, ο υπολογιστής αποτελεί μέσο διασκέδασης και ξεκούρασης, με λίγα λόγια ένα χόμπι. Εχετε δει πολλά χόμπι που να απευθύνονται σε μεγάλη μερίδα κοινού (όχι τένις, σκουός κ.λπ.) και να κοστίζουν τόσο πολύ; Δεν νομίζω πως θα πάρω πολλές καταφατικές απαντήσεις. Παρ' όλα αυτά, πώς πρέπει να αντιδράσει κανείς όταν παρατηρεί τέτοια φαινόμενα; Εταιρείες, δηλαδή, οι οποίες συνεχώς θέτουν ως ελάχιστες ή και ως προτεινόμενες απαιτήσεις που απέχουν παρασάγγας από την πραγματικότητα. Υπάρχουν πάρα πολλά παιχνίδια, και το συγκεκριμένο συγκαταλέγεται σε αυτά, που έχουν προτεινόμενες απαιτήσεις "αστείες". Δεν νομίζω, όμως, πως θα βρει αστείο κάποιος το γεγονός πως με το μηχάνημα που έχει (και ικανοποιεί απλώς αυτές τις απαιτήσεις) δεν θα είναι σε θέση να παίξει το συγκεκριμένο παιχνίδι. Οχι πιθανώς γιατί δεν θα φορτώνει, αλλά γιατί πολύ απλά θα πηγαίνει πιο αργά και από ριπλέι (μμμ, κάποιον παίκτη γνωστής ομάδας του κέντρου μου θυμίζει αυτό...) και θα του κολλάει συνέχεια. Μήπως έτσι προσπαθούν να τραβήξουν επιπλέον αγοραστικό κοινό; Γιατί, αν κάτι τέτοιο ισχύει, τότε μιλάμε για εξαπάτηση του πελάτη. Τέλος πάντων, ας σταματήσει εδώ ο πρώτος κύκλος σκέψεων που αφορά στην τακτική που ακολουθούν ορισμένες εταιρείες, γιατί καταναλώνουμε χώρο από την παρουσίαση του παιχνιδιού, που είναι πολύτιμος. Απλώς έχω βαρεθεί να διαβάζω στα διάφορα reviews πως "αν το σύστημά σας ικανοποιεί απλώς τις απαιτήσεις που γράφονται στο αρχικό box-άκι, τότε καλύτερα να μείνετε μακριά από αυτό..." και άλλα παρόμοια.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ - ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ - ΣΚΕΨΕΙΣ

Λίαν συντόμως, θα συμπληρωθεί ο χώρος που μας παραχωρήθηκε από τη μέγιστη αρχισυνταξία του περιοδικού, ο οποίος αν και έξι σελίδες, καλύφθηκε με σχετική άνεση (εξαιρώντας την πίεση του χρόνου), κάτι που μάλλον φανερώνει πολλά για την ποιότητα του παιχνιδιού, ανεξαρτήτως της τελικής βαθμολογίας που θα πάρει. Είναι νομίζω καιρός για μία πιο σύντομη και περιεκτική ανασκόπηση του τι ειπώθηκε στις προηγούμενες περίπου πέντε σελίδες.

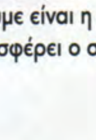
Αρχικά, μπορούμε να πούμε με σχετική σιγουριά πως η βαριά κληρονομιά των προηγούμενων Theme Parks δεν έπεσε βαριά πάνω στο Theme Park Inc. Αν και φαίνεται πως θα μπορούσε να παρουσιαστεί πολύ καλύτερο αποτέλεσμα, το συγκεκριμένο δεν είναι καθόλου άσχημο. Προσωπικά, θεωρώ πως είναι ένα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει μπροστά στον υπολογιστή σας για αρκετές ώρες, χωρίς όμως να σας εντυπωσιάσει. Θα ξεκινήσετε, δηλαδή, με μετριοπαθή διάθεση απέναντί του και χωρίς όμως να καταλάβετε ότι "κολλάτε" με αυτό, θα διαπιστώσετε πως θα έχουν περάσουν κάποιες ώρες μέχρι να σηκωθείτε από την καρέκλα. Φανταστείτε πως με έκανε να ξεχάσω για λίγο τις σκοτούρες που έχω από το F1 Manager. (Οσοι έχουν διαβάσει εκείνο το άρθρο, θα καταλάβουν τι εννοώ!)

Διαπίστωσα, λοιπόν, πως πρόκειται για ένα παιχνίδι "χαμηλών τόνων", που πρέπει να ασχοληθείς μαζί του για να δεις τι μπορεί να προσφέρει. Και τι είναι αυτό; Μα, φυσικά, διασκέδαση, ξεκούραση, ηρεμία και γενικότερα όλα αυτά που πραγματικά ψάχνουμε όλοι στα παιχνίδια που παίζουμε. Καθότι, πέρα από τα γραφικά και τον ήχο, πίσω ακόμα και από το gameplay που, σύμφωνα με τους περισσότερους (σε αυτούς ανήκει και ο γράφων το παρόν άρθρο) αποτελεί το σημαντικότερο κομμάτι ενός παιχνιδιού, αυτό που ψάχνουμε είναι η ψυχαγωγία. Και αυτό ακριβώς προσφέρει ο συγκεκριμένος τίτλος.

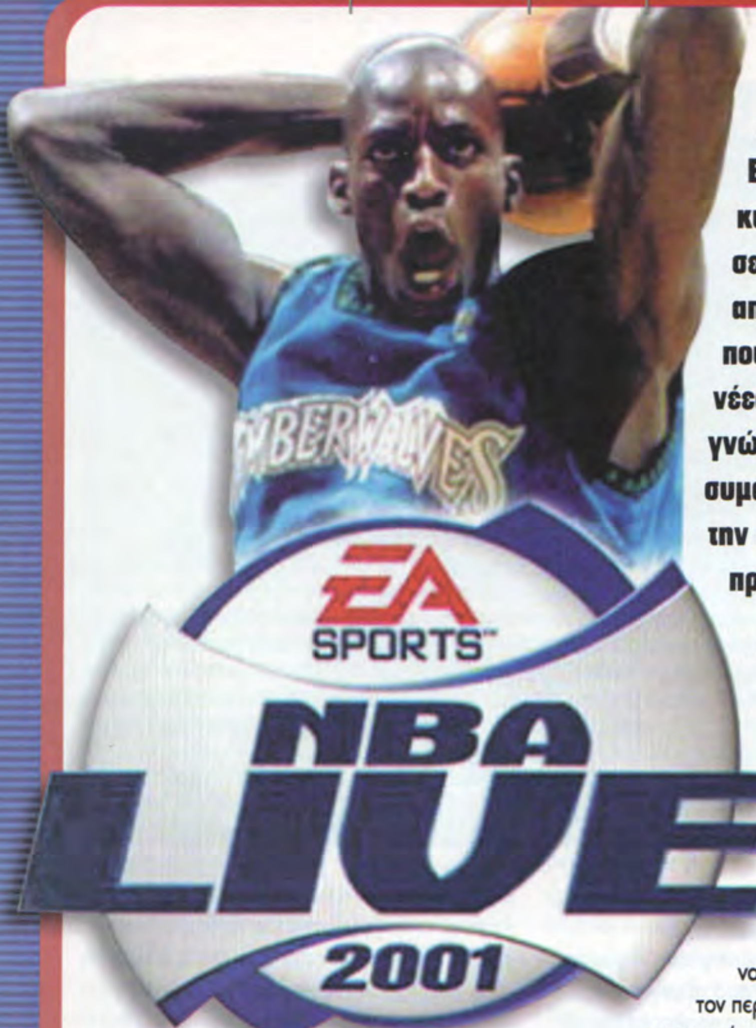
PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	77
GAMEPLAY	90
ΕΘΙΣΜΟΣ	85
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	86

85



Ακολουθεί την παράδοση των theme τίτλων, αν και θα μπορούσε να είναι καλύτερο. Αποτελεί ένα ευχάριστο διάλειμμα από τις υπόλοιπες ασχολίες σας...



Φαίνεται πως κάποιες συνήθειες στη ζωή δεν αλλάζουν εύκολα, όπως στην περίπτωση της Electronic Arts, η οποία τα τελευταία 6 χρόνια κυκλοφορεί νέες εκδόσεις των FIFA και NBA Live. Οι σειρές αυτές με το πέρασμα του χρόνου έχουν αποκτήσει πολλούς φανατικούς φίλους, γεγονός όμως που αυξάνει τις απαιτήσεις του κοινού σε ό,τι αφορά τις νέες κυκλοφορίες. Για το FIFA 2001 έχω εκφράσει τη γνώμη μου, με την οποία -από ό,τι έχω καταλάβει- συμφωνείτε αρκετοί από εσάς. Στη συνέχεια θα έχουμε την ευκαιρία να δούμε τι καινούριο έχει να μας προσφέρει το NBA Live 2001.

του Ζε-Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ως γνωστόν, η σειρά NBA Live μεταφέρει στις οθόνες μας το μαγικό κόσμο του NBA. Πρόκειται για το καλύτερο πρωτάθλημα του κόσμου, με αθλητές "τέρατα" της φύσης (είδατε τι κάνει η καλή διατροφή - με τις σωστές... ντόπες!), κοινό εκδηλωτικό (De-fence) και με πλούσιο θέαμα και εντυπωσιακά γήπεδα. Αλλωστε οι Αμερικανοί βλέπουν το μπάσκετ ως άθλημα και τίποτα περισσότερο. Ολος ο μαγικός κόσμος του NBA είναι, λοιπόν, εδώ και σας περιμένει: πραγματικές ομάδες, παίκτες και γήπεδα είναι στη διάθεσή σας. Εννοείται, βέβαια, ότι δεν περιλαμβάνονται οι σύγχρονες ομάδες, αλλά -όπως και στην έκδοση 2000- οι καλύτερες των 4 προηγούμενων δεκαετιών (1950-90).

ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι μορφές παιχνιδιού που μπορείτε να παίξετε στο NBA Live 2001 είναι οι ίδιες με αυτές της προηγούμενης έκδοσης, αλλά υπάρχουν δύο λιγότερες, κάτι σπάνιο, αφού δεν συνηθίζεται μία καινούρια έκδοση να διαθέτει λιγότερες επιλογές από την προηγούμενη. Ετσι, λοιπόν, όσο και να ψάξετε δεν θα βρείτε τον περίφημο διαγωνισμό τρίποντων ούτε το Practice. Το γιατί συνέβη αυτό δεν το γνωρίζω, είναι όμως αισθητή η απουσία του διαγωνισμού των τρίποντων, ο οποίος ήταν πολύ διασκεδαστικός. Ιδιαίτερα αν έπαιζες με φίλους, τα στοιχήματα έπεφταν βροχή και ο "χαβαλές" ήταν ατέλειωτος. Τέλος πάντων, θα βρείτε όμως πάλι τα:

Exhibition: Διεξαγωγή φιλικού αγώνα. Επιλέγετε την ομάδα σας και τον αντίπαλό σας από τις "κανονικές" ομάδες του NBA, τις All-Star Ανατολής και Δύσης ή από τις καλύτερες ομάδες των περασμένων δεκαετιών.

Season: Αναλαμβάνετε την καθοδήγηση μίας ομάδας για μία μόνο αγωνιστική περίοδο. Ανάλογα με τις επιθυμίες, μπορείτε να καθορίσετε το είδος των αγώνων (με τη μορφή του NBA ή να δημιουργήσετε τη δική σας "λίγκα"), το πόσους αγώνες θα δώσετε, καθώς και τη σειρά που θα ακολουθήσουν οι αγώνες στα play-offs (με πόσες νίκες δηλαδή προκρίνεται κάποια ομάδα).

Playoff: Από εδώ μπορείτε να συμμετάσχετε αυτόματα στη διαδικασία των play-offs. Γιατί να χρειαστεί να παίξετε όλη τη χρονιά (λέμε τώρα!);

One on One: Η ενδιαφέρουσα αυτή επιλογή που εμφανίστηκε για πρώτη φορά στην προηγούμενη έκδοση, είναι και πάλι εδώ. Πάρτε, λοιπόν, τον παίκτη της αρεσκείας σας ή δημιουργήσετε το δικό σας και δείξτε σε όλους ποιος είναι ο καλύτερος. Μπορείτε να κανονίσετε σε πόσους πόντους θα κρίνεται ο νικητής, αν θα παίζετε μέρα ή νύχτα, καθώς

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
EA SPORTS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 4MB VGA (Direct3D), 100MB χώρο στο σκληρό.



Ενα, δύο, τρία... ζντο!



Πριν από το τζάμπολ.



Οι περσινοί πρωταθλητές κατά την είσοδό τους στο γήπεδο.



Ενα εντυπωσιακό κάρφωμα και φάουλ. Βλέπω μαθαίνει αυτά που του λέω!

και το πώς θα καθορίζεται η κατοχή της μπάλας έπειτα από ένα καλάθι.

Franchise: Ολα τα "λεφτά" είναι σίγουρα εδώ! Αναλαμβάνετε μία ομάδα και την οδηγείτε μέσα από συνεχόμενες αγωνιστικές περιόδους στη δόξα, δημιουργώντας μια νέα δυναστεία στο χώρο, αντίστοιχη αυτών των Celtics, Lakers, Bulls και του.. Θρύλου! Εντάξει, το τελευταίο δεν είναι εφικτό - προς το παρόν. Αν και εδώ που τα λέμε, δεν μας παίρνει να πολυμιλάμε για το συγκεκριμένο άθλημα... Τες-πα. Πέραν του αγωνιστικού τομέα θα αναλάβετε και όλες τις δραστηριότητες μιας επαγγελματικής ομάδας μπάσκετ: μεταγραφές, επιλογές νέων παικτών, τραυματισμούς παικτών κ.λπ. Εκτός αυτού είναι πολύ πιθανό στο τέλος κάποιας περιόδου να σας γίνει πρόταση να αναλάβετε τα ηνία μιας άλλης ομάδας! Αναμφισβήτητα είναι μακράν η καλύτερη επιλογή του παιχνιδιού και αυτή που αυξάνει σημαντικά την αντοχή του στο χρόνο.

Multiplayer: Μέσω της επιλογής αυτής μπορείτε να διοργανώσετε διαδικτυακούς αγώνες με άλλους παίκτες. Αρκεί, βέβαια, να διαθέτετε σύνδεση στο Internet.

Αυτά όσον αφορά στα είδη παιχνιδιού που έχετε διαθέσιμα. Για να δούμε και τις υπόλοιπες κατηγορίες.

GAMEPLAY

Μπορεί τα εντυπωσιακά γραφικά να χαρακτηρίζουν το 90% των σημερινών τίτλων, πιστεύω όμως πως το gameplay είναι το πλέον σημαντικό κριτήριο. Αν ένα παιχνίδι δεν είναι ομαλό και ρεαλιστικό σε αυτόν τον τομέα, τότε πάνε όλα στράφι.

Αυτό που ξεχωρίζει αμέσως είναι η προσαρμοστικότητα του χειρισμού. Μπορείτε δηλαδή να ορίσετε τα πλήκτρα και τις λειτουργίες τους σύμφωνα με τις προτιμήσεις σας. Παράλληλα η απόκριση των παικτών στις εντολές σας είναι κάτι παραπάνω από άμεση και οι κινήσεις σας πραγματοποιούνται άμεσα. Το μόνο σημείο στο οποίο μου φάνηκε ορισμένες φορές ότι υστερεί ο τίτλος είναι στην αλλαγή του επιλεγμένου παίκτη που αμύνεται. Τις βολές τις εκτελείτε με το γνωστό τρόπο, δηλαδή με τον κλασικό πλέον "σταυρό", όπου θα πρέπει να κεντράρετε τις δύο μπάρες (οριζόντια και κάθετα). Φυσικά, υποστηρίζονται όλα τα σύγχρονα χειριστήρια για όσους δεν μπορούν την "πολυπλοκότητα" του πληκτρολογίου. Πιστεύω ακράδαντα, όμως, πως το πληκτρολόγιο προσφέρει τον απόλυτο έλεγχο στο παιχνίδι και μπορεί να σας κάνει αχτύπητους. Πάντως, η επιλογή είναι δική σας. Για ένα πράγμα πρέπει να είστε σίγουροι: το NBA Live 2001 στον τομέα του gameplay σημειώνει... τρίποντο!

Ο τομέας όμως στον οποίο το παιχνίδι ίσως να υστερεί για μερικούς είναι το επίπεδο δυσκολίας, το οποίο για άλλη μία φορά κυμαίνεται σε χαμηλά επίπεδα. Επειτα από λίγη εξάσκηση δεν θα συναντάτε μεγάλα προβλήματα, ακόμα και στο υψηλότερο επίπεδο δυσκολίας. Είναι ένας παράγοντας που μπορεί να λειτουργήσει ανασταλτικά ύστερα από λίγο καιρό. Ωστόσο υπάρχει μία άλλη παράμετρος η οποία μπορεί να αλλάξει λίγο αυτήν την κατάσταση. Πρόκειται για τους άντρες με τα... γκρι, γνωστότερους και ως διαιτητές. Οι κύριοι αυτοί, λοιπόν, οι οποίοι για άλλη μία φορά δεν εμφανίζονται (γραφικώς) πουθενά, έχουν μία περίεργη τάση να σφυρίζουν υπέρ της έδρας. Καλό θα είναι λοιπόν, όταν αγωνίζεστε στην έδρα μιας δυνατής ομάδας, να απομακρύνετε όλα τα εύθραυστα αντικείμενα. Βέβαια, όσο κακός και εχθρικός απέναντί σας και αν είναι ένας διαιτητής, αν είστε σαφώς ανώτεροι από τον αντίπαλό σας, θα τον κερδίσετε. Αυτό ισχύει για όλα τα αθλήματα.

Ακόμη μία αλλαγή έχει γίνει στην επιλογή "Playcalling". Θα θυμάστε πως στην προηγούμενη έκδοση, πατώντας το πλήκτρο που είχατε ορίσει για αυτή τη λειτουργία, εμφανιζόταν ένας πίνακας στην οθόνη ο οποίος σας ενημέρωνε για το τι μπορείτε να κάνετε με κάθε πλήκτρο. Δυστυχώς, αυτή τη φορά θα πρέπει να θυμάστε απέξω ή να αντιγράψετε σε ένα χαρτάκι τα πλήκτρα που θα αντιστοιχούν στην επιθετική ή την αμυντική τακτική σας. Το καλό είναι πως υπάρχει ακόμα η δυνατότητα να τα ρυθμίσετε ώστε να γίνουν πιο εύχρηστα.

Εν κατακλείδι, στον τομέα του ρεαλισμού η κατάσταση παραμένει η ίδια, σε σχέση με την έκδοση του 2000, χωρίς σημαντικές προσθήκες.





Χμ, για να κρυφακούσω τι λένε.



Ο κλασικός πλέον τρόπος εκτέλεσης ελεύθερων βολών.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά παρουσιάζουν σημαντική βελτίωση. Είναι πιο καλοσχεδιασμένα από αυτά του 2000, ενώ και τα πρόσωπα μοιάζουν λες και τα... έκοψαν από τους ίδιους τους παίκτες! Αυτό, βέβαια, δεν μπορώ να το πω με απόλυτη σιγουριά, μια και δεν ξέρω όλους τους παίκτες του NBA, αλλά για αυτούς που γνωρίζω (και δεν είναι και λίγοι) ισχύει και με το παραπάνω. Επίσης, ο σχεδιασμός του σώματός τους είναι πολύ προσεγμένος και οι διαφορές στο ύψος αλλά και στο μυϊκό σύστημα του καθενός είναι εμφανέστατες. Φυσικά, αυτά απεικονίζονται πιο απτά στον αγώνα, καθώς απουσιάζουν τα απίθανα "matchups". Μην περιμένετε, λοιπόν, να δείτε κάποιον αδύνατο και κοντό παίκτη (π.χ. κάποιον point-guard) να σηκώνεται και να κόβει "στα ίσα" το θηριώδη σέντερ που ετοιμάζεται να καρφώσει ούτε ότι θα εισβάλλετε με κάποιον μικρόσωμο παίκτη μέσα στην αντίπαλη ρακέτα και θα σηκωθείτε άνετα μπροστά στους αντιπάλους ψηλούς. Για δοκιμάστε το και θα με θυμηθείτε.

Η κίνηση των παικτών τώρα είναι πιο ελαστική και πιο αληθοφανής από ποτέ. Η τεχνική κατάρτιση και η ευελιξία κάθε παίκτη έχει άμεσο αντίτυπο στις κινήσεις του στο γήπεδο. Αυτό σημαίνει πως οι ειδικές ντρίπλες και κινήσεις (σταυρωτή ντρίπλα κάτω από τα πόδια, κίνηση pivot, drive κ.λπ.) δεν θα πραγματοποιούνται με τον ίδιο τρόπο από όλους τους παίκτες. Άλλωστε κάτι τέτοιο θα ήταν μη ρεαλιστικό. Συνάμα και η ικανότητα στα σουτ ποικίλλει από παίκτη σε παίκτη. Τις επιμέρους ικανότητες του καθενός μπορείτε να τις δείτε από το μενού Rosters.

Το κοινό, τώρα, στις κερκίδες είναι και αυτό πιο όμορφα σχεδιασμένο. Αν είχατε διαβάσει την παρουσίαση της προηγούμενης έκδοσης (τεύχος 114) ή αν έχετε παίξει το παιχνίδι, θα θυμάστε πως το κοινό ήταν αρκετά pixel-ιασμένο, στα κοντινά κυρίως πλάνα. Ως προς το βάθος, μάλιστα, έμοιαζε με φιγούρες από χαρτόνι που κάποιος τις είχε τοποθετήσει σε ορθή θέση. Τώρα, λοιπόν, το pixel-ιασμα έχει εξαφανιστεί και οι φιγούρες διακρίνονται πολύ καθαρά, ακόμα και στα πιο κοντινά πλάνα. Βέβαια, και πάλι δεν είναι έντονη η αίσθηση του βάθους (δεν είναι δηλαδή πλήρως τρισδιάστατα μοντέλα), αλλά υπάρχει αισθητή βελτίωση.



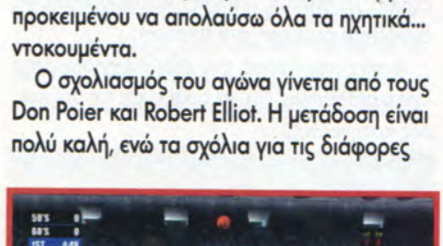
Στα προαναφερόμενα έρχεται να προστεθεί και ο βελτιωμένος σχεδιασμός των πάγκων των αναπληρωματικών. Οι "παγκίτες" σας, λοιπόν, έχουν αποκτήσει πλέον κίνηση αλλά και... άποψη (διαβάστε παρακάτω και θα καταλάβετε τι εννοεί ο ποιητής) και προσθέτουν στη συνολικά βελτιωμένη εικόνα του παιχνιδιού. Βέβαια, μην περιμένετε μεγάλη ποικιλία στις κινήσεις τους, αλλά σίγουρα είναι καλύτερο από το να θυμίζουν... φωτογραφίες! Τέλος, οι διαθέσιμες κάμερες είναι 7 (δείτε σχετικό ένθετο) και, φυσικά, μπορείτε να ορίσετε το επίπεδο του zoom.

Γενικά το οπτικό αποτέλεσμα στο NBA Live 2001 είναι σαφώς καλύτερο από αυτό του προκατόχου του, ωστόσο πάλι υστερεί σε κάποιες λεπτομέρειες. Οι τελευταίες όμως κάνουν τη διαφορά...

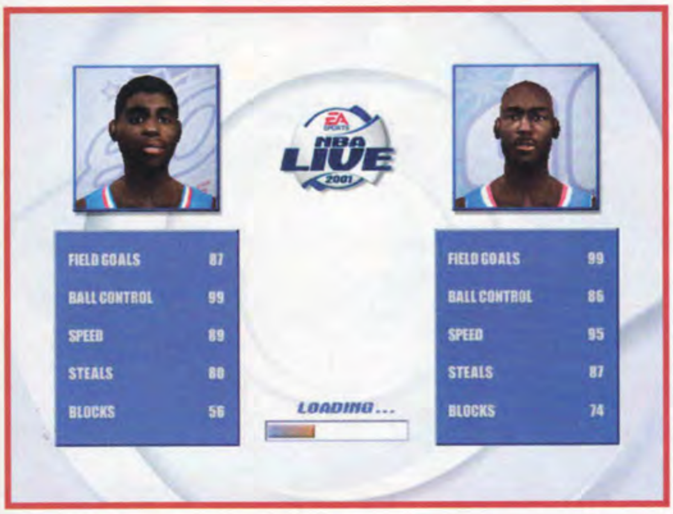
ΗΧΟΣ

Δώστε μου αυτιά να... ακούω (σε παράφραση του δώστε μου μάτια να βλέπω)! Είστε κάτοχοι μιας καλής κάρτας ήχου (π.χ. Soundblaster Live); Πολύ καλά. Μήπως διαθέτετε και ηχεία "Surround"; Ακόμα καλύτερα! Μήπως τα τελευταία είναι και ψηφιακά; Τέλεια. Ακόμα και αν ανήκετε στην πρώτη κατηγορία, είμαι σίγουρος πως θα διαπιστώσετε αρκετές διαφορές στον ήχο. Δεν αναφέρομαι μόνο στο σχολιασμό του αγώνα, αλλά στις ομιλίες (ναι, καλά διαβάσατε) και τους ήχους των κινήσεων των παικτών. Δοκίμασα το παιχνίδι σε ένα σύστημα που διέθετε την SBLive! Value και τα ηχεία 4 point surround της Cambridge Soundworks και το αποτέλεσμα ήταν άκρως εντυπωσιακό. Ειδικά δε με την ενεργοποίηση του πρότυπου EAX, αναγκάστηκα να ανοίξω την ένταση στο τέρμα, προκειμένου να απολαύσω όλα τα ηχητικά... ντοκουμέντα.

Ο σχολιασμός του αγώνα γίνεται από τους Don Poier και Robert Elliot. Η μετάδοση είναι πολύ καλή, ενώ τα σχόλια για τις διάφορες



Σύμφωνα με τους κανόνες εκείνης της εποχής, δεν υπήρχε γραμμή τρίποντου.



Magic εναντίον Jordan, στο "Ενας εναντίον ενός". Στοιχήματα παρακαλώ.



Χμ, μάλλον όσοι ποντάρατε στον Magic θα τα κλαίτε τα λεφτά σας!

φάσεις είναι το κάτι άλλο. Μην παραξενευτείτε αν διαπιστώσετε πως ο κ. Elliot "τη λέει" σε κάποιον παίκτη που πραγματοποίησε ένα άσχημο σουτ! Τα εφέ του κοινού είναι και αυτά ικανοποιητικά και σχετίζονται άμεσα με τις διάφορες φάσεις. Ετσι, λοιπόν, το κοινό πανηγυρίζει σε κάποιο καλάθι της ομάδας του, διαφωνεί με κάποια απόφαση του διαιτητή, ενθουσιάζεται με κάποια δυνατή διεκδίκηση κ.λπ.

Σε ό,τι αφορά τις ομιλίες και τα ηχητικά εφέ των παικτών, μην περιμένετε πως ξαφνικά ενώ παίζουν θα τους πιάσει το... φιλολογικό τους. Απλώς θα αντιδράσουν σε κάποια απόφαση του διαιτητή, θα εμψυχώσουν ή θα πανηγυρίσουν μαζί με κάποιον συμπαίκτη τους, θα ανταλλάξουν hi-fives (στα οποία ακούγονται καθαρά τα κλασικά "πλατς" των χεριών), ενώ θα ακούσετε ακόμα και κάποια σχόλια από τον πάγκο για την εξέλιξη κάποιας φάσης. Για το τέλος άφησα τον τομέα της μουσικής επένδυσης, καθώς δεν τον θεωρώ σημαντικό. Λοιπόν, η μουσική ακούγεται μόνο κατά την περιήγησή σας στα μενού του παιχνιδιού. Πάντως, στον ήχο το παιχνίδι δίνει... ρέστα!

ΤΟ ΕΙΔΙΚΟ... ΒΑΡΟΣ ΤΟΥ NBA LIVE

Βλέποντας τις απαιτήσεις του συστήματος στην αρχή του άρθρου, μπορεί να σας δημιουργηθεί η εντύπωση πως το NBA Live 2001 είναι ένας τίτλος που απευθύνεται σε όλους τους χρήστες. Εν μέρει αυτό είναι σωστό. Το θέμα είναι, όμως, η ποιότητα του αποτελέσματος. Αν, λοιπόν, το μηχάνημά σας καλύπτει τις βασικές απαιτήσεις, δεν θα ευχαριστηθείτε το παιχνίδι σε μεγάλο βαθμό. Αργή κίνηση και "σπασμένα" γραφικά είναι τα... συμπτώματα. Η σειρά NBA ήταν ανέκαθεν "βαριά" και κριτήριο για τις δυνατότητες του συστήματός σας. Βέβαια, μέσα από τις σχετικές επιλογές μπορείτε να μειώσετε την ποιότητα και την ανάλυση των γραφικών, της κίνησης κ.λπ., αλλά σίγουρα δεν είναι η καλύτερη λύση.

Είχα την ευκαιρία να δοκιμάσω το παιχνίδι σε τρία διαφορετικά συστήματα: σε έναν Pentium II 450MHz, 128MB RAM, TNT2 M64 (32MB), SBLive!, σε έναν Duron 800MHz, 128MB RAM, SBLive! TNT 2 Ultra και στο ίδιο σύστημα, αλλά με κάρτα γραφικών GeForce 2 GTS. Παρατήρησα διαφορές και στις τρεις συνθέσεις. Στην πρώτη περίπτωση το αποτέλεσμα ήταν μεν καλό, αλλά τα γραφικά δεν ήταν τόσο ομαλά, τα περιγράμματα δηλαδή των παικτών δεν ήταν τόσο ρεαλιστικά. Η κίνηση δεν παρουσίασε ιδιαίτερα προβλήματα, αν και το επίπεδο της λεπτομέρειας ήταν στο μέτριο (medium). Στην προσπάθειά μου να ανεβάσω τον πήχη της λεπτομέρειας, διαπίστωσα πόσο όμορφη είναι η... αργή κίνηση! Ναι μεν το οπτικό αποτέλεσμα ήταν καλύτερο, αλλά η κίνηση δεν ήταν ικανοποιητική. Ο ήχος, όπως συνέβη και στις τρεις περιπτώσεις, ήταν καταπληκτικός.

Στη δεύτερη σύνθεση τα πράγματα ήταν σαφώς καλύτερα. Οι περισσότερες λεπτομέρειες ανέβηκαν στο "High" και η κίνηση ήταν πιο ομαλή. Ωστόσο, πάλι υπήρχαν κάποιες ατέλειες (μήπως είμαι τελειομανής και δεν το ξέρω;) κυρίως στην κίνηση. Η κατάσταση βελτιώθηκε ακόμη περισσότερο με την GeForce, όπου όλες οι λεπτομέρειες ανέβηκαν στη μέγιστη τιμή. Ομως, είτε το πιστεύετε είτε όχι, η κίνηση "έχανε" και πάλι λίγο. Κατεβάζοντας 1-2 ρυθμίσεις στο αμέσως παρακάτω επίπεδο απεικόνισης, το πρόβλημα διορθώθηκε. Απορώ τι σύστημα πρέπει να διαθέτει κάποιος για να παίξει με όλες τις ρυθμίσεις στο maximum και χωρίς προβλήματα.

Γενικά, αν δεν διαθέτετε ένα αρκετά ισχυρό σύστημα, ίσως να απογοητευθείτε ελαφρώς από το NBA Live 2001.

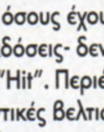
ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Τα συναισθήματα που δημιουργεί το NBA Live είναι ανάμικτα. Από τη μια το "βάρος" του προγράμματος και από την άλλη η αίσθηση της επανάληψης -για όσους έχουν ασχοληθεί με παλαιότερες εκδόσεις- δεν με αφήνουν να μιλήσω για ένα "Hit". Περιέχει, βέβαια, αρκετές και σημαντικές βελτιώσεις, αλλά πιστεύω πως αν μεγάλωνε το επίπεδο της δυσκολίας, θα αποτελούσε νέα πρόκληση για τους "παλιούς". Οι νέοι παίκτες, όμως, θα ενθουσιαστούν μαζί του, εκτός και αν δεν έχουν ισχυρό σύστημα. Αν ανήκετε στο κλαμπ των "ισχυρών", τότε θα πρότεινα να του ρίξετε μια ματιά. Η τελική επιλογή ανήκει σε εσάς και μόνο.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	92

85



Πολύ καλό παιχνίδι, αλλά κάπου το έχω ξαναδεί...

DINO CRISIS

Η σειρά παιχνιδιών Resident Evil είναι μία από τις πιο πετυχημένες και κερδοφόρες για την Capcom. Θέλοντας να εκμεταλλευτεί αυτό το είδος παιχνιδιού και λίγο προτού βγάλει στην αγορά το RE3, η εταιρεία κυκλοφόρησε το Dino Crisis. Ας δούμε, λοιπόν, πόσο σωστή ήταν η κίνηση αυτή.

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
CAPCOM

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200 (προτ. PII), 32MB RAM, CD-ROM 4x, 4MB 3D κάρτα γραφικών συμβατή με DirectX 6.1

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Dino Crisis κυκλοφόρησε για πρώτη φορά για το PlayStation στο τέλος του 1999 σημειώνοντας αρκετή επιτυχία. Τώρα, έπειτα από έναν και πλέον χρόνο και ενώ ήδη το δεύτερο μέρος έχει κυκλοφορήσει για το PlayStation, η Capcom αποφάσισε να το μεταφέρει και στους υπολογιστές μας. Για να καταλάβετε περί τίνος πρόκειται, πάρτε το τελευταίο Resident Evil (review του RE3 υπάρχει στο "PCM" Φεβρουαρίου) και αντικαταστήστε τα τρομακτικά zombies με ευκίνητους δεινοσαύρους. Από εκεί και πέρα τα περισσότερα στοιχεία είναι ίδια.

ΣΕΝΑΡΙΟ (ΧΜ, ΚΑΤΙ ΜΟΥ ΘΥΜΙΖΕΙ)

Μερικά χρόνια πριν από το σημείο στο οποίο μας τοποθετεί το παιχνίδι, ένας επιστήμονας, γνωστός ως Dr Kirk, διεξάγει μία μυστική μελέτη με την κωδική ονομασία "Third Energy". Κατά τη διάρκεια ενός πειράματος στο πλαίσιο αυτής της μελέτης συμβαίνει ένα ατύχημα και εξαφανίζεται. Έπειτα από καιρό ένας πράκτορας αναφέρει ότι ανακάλυψε τον δόκτορα στο νησί Ibis και σας ανατίθεται η αποστολή να τον βρείτε και να διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι τι ακριβώς κάνει εκεί. Έτσι, ξεκινάτε για το νησί και τις εγκαταστάσεις όπου γίνονται τα πειράματα. Δυστυχώς, όμως, λόγω μίας αστάθειας στην τελευταία εφεύρεση του Dr Kirk (αμάν πια αυτός ο άνθρωπος, τίποτα δεν μπορεί να κάνει σωστά;) ανακαλύπτετε πως το νησί είναι γεμάτο δεινοσαύρους. Στο νησί εκτός από σας, τη Regina, υπάρχει και η ομάδα σας: ο Gail, αρχηγός και σκληρός τύπος, και ο Rick, ειδικός στους υπολογιστές. Οι συμπολεμιστές σας δεν έχουν διακοσμητικό ρόλο, αφού σε αρκετά σημεία καθένας τους θα σας προτείνει κάποια λύση για τη συνέχεια του παιχνιδιού και εσείς θα πρέπει να διαλέξετε κάποια από τις δύο προτάσεις. Γενικά ο Gail, ως άνθρωπος της δράσης, θα σας προτείνει λύσεις που περιέχουν μάχες και κυνήγι δεινοσαύρων, ενώ αν διαλέξετε το δρόμο του Rick (πώς λέμε ο δρόμος του καλού) θα έχετε να λύσετε πιο πολλούς γρίφους. Αν το σενάριο σας θυμίζει κάτι, αυτό δεν είναι τίποτα άλλο από την ταινία "Jurassic Park" (λίγο αργά δεν το θυμήθηκαν;).



ΤΙ ΒΛΕΠΟΥΝ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΜΟΥ

Ξεκινώντας με τα γραφικά, δείχνουν ιδιαίτερα παλιά και είναι πολύ πίσω σε σχέση με τα σημερινά στάνταρ. Προσωπικά δεν είμαι από τους ανθρώπους που δίνουν ιδιαίτερη σημασία σε αυτόν τον τομέα, καθώς πιστεύω ότι αυτό που μετράει σε ένα παιχνίδι και το κάνει αγαπητό είναι το gameplay. Αλλά, από την άλλη, κανείς δεν μπορεί να αγνοήσει τα τόσο προκλητικά ξεπερασμένα γραφικά. Για να πω την αλήθεια, όταν εγκατέστησα το παιχνίδι και τα είδα, αναρωτήθηκα μήπως ο Βαγγέλης είχε κάνει λάθος και μου είχε δώσει κάποια έκδοση του 1996! Μπορεί τα ίδια γραφικά να έδειχναν καλά στην κονσόλα, αλλά έχει περάσει ένας ολόκληρος χρόνος από τό-



Τα σαγόνια του αρχισυντάκτη v.3!



"Πτώμα" ο κακομοίρης.

τε και θα έπρεπε να είχαν γίνει κάποιες βελτιώσεις ώστε να εκμεταλλευτούν τη διόλου αμελητέα (μπροστά στο PlayStation) ισχύ των προσωπικών υπολογιστών. Οι χαρακτήρες είναι χοντροκομμένοι, τα backgrounds έχουν τα χάλια τους, ενώ κατά περιόδους τρέμουν (!), pixels ξεπηδούν από παντού και μην περιμένετε, βέβαια, να δείτε λεπτομέρειες (π.χ. δάχτυλα των χεριών) ή τους χαρακτήρες να ανοιγοκλείνουν το στόμα τους όταν μιλάνε! Η κατάσταση χειροτερεύει στα μενού. Το ποντίκι δεν υποστηρίζεται και πρέπει να μετακινούμαστε με τα βελάκια. Τα μενού μού θύμισαν τα πρώτα μου παιχνίδια σε DOS.

Η ανάλυση, δυστυχώς, περιορίζεται στο ξεπερασμένο 640x480, χωρίς καμία επιπλέον επιλογή παραμετροποίησης (ποιότητα κ.λπ.). Μου φαίνεται απίστευτο στο 2001, που οι περισσότερες κάρτες υποστηρίζουν πολλές μεθόδους φωτισμού και εφέ και οι κατασκευάστριες εταιρείες κονταροχτυπιούνται για το ποια θα πρωτοπαρουσιάσει νέες τεχνικές γραφικών, να βλέπουμε τόσο μέτρια και pixel-ιασμένα γραφικά! Αυτή η κατάσταση, βέβαια, έχει και τα καλά της: Το παιχνίδι μπορούν να παίξουν και κάτοχοι σχετικά ξεπερασμένων μηχανημάτων. Δοκιμάσαμε το παιχνίδι σε ένα τέτοιο μηχάνημα (P233, 48 RAM, Viper 330) και έπαιξε άριστα. Οταν μάλιστα το έπαιξα στον υπολογιστή μου, ήταν μία από τις λίγες φορές στη ζωή μου που αισθάνθηκα ότι έχει ατελείωτη RAM και ότι τα MHz περισσεύουν! Τελειώνοντας με τη θλιβερή παράγραφο των γραφικών, να αναφέρω ότι, όπου υπάρχουν cutscenes, χρησιμοποιούν τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού με ό,τι αρνητικό συνεπάγεται αυτό.

ΗΧΟΣ

Τα πράγματα (ευτυχώς!) βελτιώνονται αισθητά στον τομέα του ήχου, αν και στην αρχή μού δημιουργήθηκε αρνητική εντύπωση. Βλέπετε με το που ξεκινάς το παιχνίδι δεν υπάρχει μουσική υπόκρουση, αφήνοντας μεγάλα διαστήματα σιωπής. Τελικά, όμως, σε ορισμένα δωμάτια και προς το τέλος του παιχνιδιού θα τη συναντήσετε κι αυτή. Οπου υπάρχει, δρα καταλυτικά, καθώς δημιουργεί πάντα τα ανάλογα αισθήματα στον παίκτη (συνήθως τον φοβίζει). Τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά και συντελούν στη δημιουργία τρομακτικής ατμόσφαιρας. Ισως ο ήχος των όπλων να ακούγεται λίγο ψεύτικος -μου θύμισε τα πιστόλια με τα οποία έπαιζα μικρός!- αλλά δεν χαλάει την καλή γενική εικόνα του ήχου. Οσον αφορά στις ομιλίες, το επίπεδό τους είναι άνω του μετρίου, με σωστό τονισμό, και γενικά κρίνονται αρκετά ρεαλιστικές. Ξεχωρίζει η φωνή της Regina, ενώ οι κραυγές των δεινοσαύρων θα σας κάνουν να παγώσετε!

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Καλή ατμόσφαιρα
- Λειτουργική κάμερα (για να μη γράψω μόνο ένα)

Αρνητικά

- Ασχημα και ξεπερασμένα γραφικά
- Προβληματική ρουτίνα save
- Πανεύκολοι γρίφοι
- Τίποτα καινούριο



ΜΕ ΤΑ ΦΩΤΑ ΣΒΗΣΤΑ

Αναμφίβολα, το καλύτερο σημείο του DC είναι η δημιουργία τρομακτικής ατμόσφαιρας. Στο παιχνίδι θα νιώθετε ιδιαίτερη μοναξιά και φόβο, καθώς δεν θα ξέρετε τι μπορεί να πεταχτεί στην επόμενη γωνία, γεγονός στο οποίο βοηθάει, τελικά, και η απουσία μουσικής. Θα περπατάτε φοβισμένοι και πεπεισμένοι ότι στο επόμενο δωμάτιο θα βρεθείτε αντιμέτωποι με 4-5 δεινοσαύρους και όμως θα είναι άδειο. Αντίθετα θα αντιμετωπίσετε κάποιες ιδιαίτερες στιγμές, όταν εκεί που θα βαδίζετε ανυποψίαστοι ψάχνοντας ένα κλειδί για να προχωρήσετε, θα επιτίθεται μπροστά σας, μέσα από τις σκιές, κάποιος δεινόσαυρος και θα σας κατασπαράζει προτού καταλάβετε κάτι! Η τρομακτική ατμόσφαιρα υποβοηθείται από



Μα, γιατί γελάει;



Εχετε ξαναδεί δεινόσαυρο με σαγιονάρες;

DINO CRISIS

ΤΟ RESIDENT EVIL 3 ΚΑΙ ΟΙ ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΙ

Οι ομοιότητες του Dino Crisis με το Resident Evil 3 είναι εμφανέστατες και άρα οι συγκρίσεις είναι αναπόφευκτες. Και τα δύο παιχνίδια κυκλοφόρησαν από την Capcom, με μικρή μάλιστα



διαφορά, αφού το Dino Crisis προπορεύεται 2-3 μήνες του RE3. Το gameplay και ο χειρισμός είναι σχεδόν τα ίδια, ακόμα και τα animations με τις πόρτες που ανοίγουν! Αν αντικαταστήσουμε τα zombies με δεινοσαύρους, θα μπορούσαμε να πούμε ότι τα παιχνίδια είναι ακριβώς τα ίδια, με μόνο μία διαφορά: τα γραφικά. Αυτά του RE3 είναι εξαιρετικά (μπορείτε να δείτε και το screenshot αυτού του box), ενώ αντίθετα του DC είναι απλώς απερίγραπτα άσχημα! Λυπάμαι που στις φωτογραφίες που τράβηξα δείχνουν πολύ καλύτερα απ' ό,τι είναι στην πραγματικότητα. Δυστυχώς, φαίνεται ότι η Capcom μάλλον προσπάθησε να αρμέξει την αγελάδα με το όνομα RE με έναν έξυπνο τρόπο και δεν μπήκε καν στον κόπο να σεβαστεί το κοινό της.

τις σωστές μουσικές επιλογές (δραματικές εξάρσεις) στα αντίστοιχα σημεία. Ειδικά η στιγμή που ένας τεράστιος T-Rex ορμά μέσα από ένα παράθυρο, καταβροχθίζει ένα πτώμα και κινείται απειλητικά προς εσάς, θα σας κάνει να αναπηδήσετε από τη θέση σας! Τα δόντια του μόνο είναι σε μέγεθος όσο ολόκληρο το σώμα της Regina!

GAMEPLAY

Το παιχνίδι διαθέτει προοπτική τρίτου προσώπου, όπως το Tomb Raider, με την κάμερα να κινείται μόνη της και να κάνει ζουμ αυτόματα. Παρ' όλο που η κίνηση της κάμερας είναι ένας τομέας στον οποίο πολλά άλλα παιχνίδια παρουσιάζουν πρόβλημα, στην περίπτωσή μας θα λέγαμε ότι κινείται αρκετά πετυχημένα και θα σας δημιουργήσει μόνο λιγοστές φορές πρόβλημα, κρύβοντας μέρος της δράσης. Ίσως θα έπρεπε οι παραγωγοί κάποιων παιχνιδιών να έριχναν μια ματιά στον τίτλο (στο συγκεκριμένο τομέα). Η αντοχή στο χρόνο είναι μάλλον μικρή, καθώς κατά πάσα πιθανότητα δεν θα δυσκολευτείτε να το τερματίσετε (εκτός κι αν δεν βρίσκετε κάποιο κλειδί) και δεν νομίζω ότι θα το ξαναπαίξετε, καθότι θα ξέρετε πού βρίσκεται τι.



Το Grenade gun, με διαφορά το ισχυρότερο όπλο του παιχνιδιού.



Operation wipeout: Λίγος χρόνος, πολλοί δεινόσαυροι και ακόμα περισσότερη δράση!

Δυστυχώς, αν χρειαστεί για κάποιον λόγο την ώρα που παίζετε να φύγετε από τον υπολογιστή, μάλλον την... έχετε άσχημα! Τούτο διότι δεν υπάρχει save ή τουλάχιστον δεν υπάρχει με τη μορφή που το γνωρίζουμε εμείς. Save μπορείτε να κάνετε σε ορισμένα προκαθορισμένα δωμάτια τα οποία δεν είναι απαραίτητως το ένα κοντά στο άλλο. Αυτή η τακτική για αποθήκευση είναι γνώριμη στις κονσόλες, αλλά απαράδεκτη για τους υπολογιστές. Το πρόβλημα του save δεν θα το αντιμετωπίσετε αν χάσετε στο παιχνίδι, αφού αν έχετε πάρει τη resuscitation (λειτουργεί ουσιαστικά ως continue) ξεκινάτε πάλι αυτομάτως 1-2 δωμάτια πίσω. Χρησιμοποιήστε τη μόνο αν έχετε κάποια υποχρέωση, έχετε πάρει λάθος μονοπάτι και ο χρόνος σάς πιέζει.

ΟΤΑΝ ΜΕΓΑΛΩΣΩ, ΘΕΛΩ ΝΑ ΓΙΝΩ ADVENTURE

Το Dino Crisis στην προσπάθειά του να τραβήξει και παίκτες άλλων κατηγοριών παιχνιδιών προσπαθεί να συνδυάσει εκτός από action και στοιχεία adventure, ακολουθώντας το δρόμο που πρώτο ξεκίνησε το Tomb Raider. Δυστυχώς, όμως, αυτά τα στοιχεία δεν αποτελούν τίποτα το αξιόλογο. Το adventure μέρος του παιχνιδιού εξαντλείται σε αναζήτηση κλειδιών που θα σας επιτρέψουν να ανοίξετε πόρτες, ώστε να προχωρήσετε περαιτέρω. Έτσι, δεν έχετε παρά να πάτε σε άλλα δωμάτια για να βρείτε αυτά τα κλειδιά και να επιστρέψετε στα προηγούμενα, ώστε να συνεχίσετε. Όπου δεν υπάρχουν κλειδιά, θα χρειάζονται κάρτες, καθώς το παιχνίδι ξέρει από νέα τεχνολογία - άσχετα αν δεν τη χρησιμοποιεί στα γραφικά του - ενώ για αλλαγή ίσως χρειαστεί να σπρώξετε και κανένα κιβώτιο. Υπάρχουν και λίγοι γρίφοι, οι οποίοι είναι ασήμαντης δυσκολίας (π.χ. συνδυασμός χρωμάτων σε διακόπτες), ενώ συνήθως, προτού χρειαστεί να τους λύσετε, θα συναντάτε υπό μορφή σημειώσεων του προσωπικού του νησιού hints για τη λύση τους! Επίσης, θα συναντήσετε αρκετούς κωδικούς στο παιχνίδι, οι οποίοι θα σας χρησιμεύουν αργότερα, οπότε ας έχετε κι ένα χαρτί κοντά σας. Ουσιαστικά, λοιπόν, το παιχνίδι μετατρέπεται σε περιήγηση άδειων δωματίων με σκοπό την αναζήτηση κλειδιών.

ΕΥΤΥΧΩΣ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΚΑΙ ΟΙ ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΙ...

Βέβαια, αυτά τα δωμάτια δεν είναι πάντα άδεια, άλλωστε το παιχνίδι είναι κυρίως action. Θα συναντήσετε, λοιπόν, δεινοσαύρους διάφορων ειδών, μόνο που σε αντίθεση με τα zombies του Resident Evil 3 είναι πολύ λιγότεροι τόσο σε αριθμό όσο και σε εμφάνιση. Οι περισσότεροι είναι ίδιοι, καθώς υπάρχουν μόλις 4-5 διαφορετικά είδη. Παρ' όλο που η Regina είναι αρκετά σκληρή, δεν θα μπορούσε να αντιμετωπίσει τα περίεργα αυτά ζώα παρά μόνο με ισχυρά όπλα (περισσότερα για αυτά θα βρείτε στο σχετικό πλαίσιο). Όπως είναι λογικό, στα εργαστήρια του νησιού δεν



Ένας από τους ελάχιστους γρίφους και, όπως όλοι, γελοίος! Μέχρι και το πώς λύνεται θα σας υποδείξει το παιχνίδι, προτού τον συναντήσετε...

ΤΑ ΟΠΛΑ

Δυστυχώς, τρία μόνο είδη όπλων κρίνονται λίγα. Ευτυχώς η Capcom μας έδωσε ευκαιρίες στο παιχνίδι να τα αναβαθμίζουμε (ούτε υπολογιστές να ήταν!). Ετσι, το handgun θα μπορέσετε να το αναβαθμίσετε σε Glock 35, ενώ θα βρείτε και αναβάθμιση για μεγαλύτερη ακρίβεια στόχευσης. Το shotgun έχει δύο αναβαθμίσεις: η μία μειώνει το χρόνο του reloading και η άλλη το ισχυροποιεί. Τέλος για το grenade gun θα βρείτε μόνο μία αναβάθμιση, ώστε να πυροβολείτε συνεχώς.



GLOCK 34 HANDGUN: Το βασικό όπλο σας, με μάλλον μέτρια ισχύ.



SHOTGUN: Αρκετά καλό. Εκτός από σφαίρες μπορεί να ρίξει και βελάκια (όχι του έρωτα).



GRENADE GUN: Εχει τη μεγαλύτερη ισχύ, αλλά δεν θα βρίσκετε και πολλά πυρομαχικά.



υπάρχουν πολλά πυρομαχικά, οπότε κάνετε οικονομία στις σφαίρες. Για τις περιπτώσεις τραυματισμού υπάρχουν διάφορα health packs, που επιτελούν διαφορετικούς σκοπούς το καθένα. Ετσι, υπάρχει άλλο για τη διακοπή της αιμορραγίας, άλλο για την επαναφορά της υγείας κ.ο.κ. Επίσης, εξαιτίας της έλλειψης πυρομαχικών, ίσως χρειαστεί μερικές φορές να χρησιμοποιήσετε μερικά αναισθητικά βέλη. Μόνο που έχουν προσωρινό χαρακτήρα -άλλωστε τι μπορεί να κάνει λίγο αναισθητικό σε έναν τεράστιο δεινόσαυρο;- και θα σας βοηθήσουν απλώς να περάσετε γρήγορα από το συγκεκριμένο σημείο. Η δράση προωθείται με απλές ερωτήσεις, ενώ σε συγκεκριμένα σημεία θα πρέπει να αποφασίσετε ποια από τις προτάσεις των συναγωνιστών σας θα διαλέξετε, ώστε να συνεχίσει ανάλογα το παιχνίδι. Παρ' όλες αυτές τις προσθήκες, όμως, το παιχνίδι δεν έχει αρκετή δράση.

Για καλή μας τύχη φαίνεται ότι η Capcom το κατάλαβε και έχει προσθέσει ένα πιο action mode στο παιχνίδι, την operation wipeout. Σε αυτό θα ζήσετε λίγη δράση (επιτέλους!), αφού αυτός είναι ο σκοπός του: Εχετε πέντε λεπτά για να βρείτε και να σκοτώσετε δέκα δεινοσαύρους και να επιστρέψετε στο σημείο απ' όπου ξεκινήσατε. Το εν λόγω mode αποτελεί ευχάριστη έκπληξη. Να θυμάστε ότι πολλές φορές, ενώ ένας δεινόσαυρος πέφτει στο έδαφος, δεν είναι σκοτωμένος αλλά θα ξανασηκωθεί με άγριες διαθέσεις. Μόνο αν γεμίσει ο κόσμος αίματα σημαίνει ότι έχει σκοτωθεί.

ΠΩΣ ΠΥΡΟΒΟΛΩ;

Α ναι, ο χειρισμός! Για όσους ξέρουν, είναι σχεδόν ίδιος με του RE3, για τους υπόλοιπους να πούμε ότι εκτός από τα βελάκια χρησιμοποιούνται 4-5 κουμπιά που μάλλον δεν θα σας δυσκολέψουν. Φαίνεται όμως ότι η Capcom είναι ιδιαίτερα σίγουρη για τον εαυτό της! Βλέπετε, στα μενού ή και μέσα στο παιχνίδι δεν υπάρχει κάποια επιλογή για έξοδο! Μήπως νόμιζε ότι έχει δημιουργήσει ένα τόσο καλό παιχνίδι που δεν θα το εγκαταλείψει ποτέ κανείς; Πάντως, για να μην παιδεύεστε κι εσείς, να σας αναφέρω πως βρήκα ότι για έξοδο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το (άσχετο) πλήκτρο F9, το οποίο δεν είδα να αναφέρεται πουθενά! Α, και κάτι άλλο: Δεν υπάρχει πλήκτρο για να περάσετε τις cutscenes. Τόσο πρόχειρη δουλειά;

Ω, ΤΙ ΚΟΣΜΟΣ, ΜΑΜΑ!

Για τους πονηρούς που έρχονται κατευθείαν σε αυτή την παράγραφο (μα καλά, τότε εγώ γιατί γράφω τόση ώρα;) να πούμε ότι το Dino Crisis αποτελεί μία μάλλον αποτυχημένη μεταφορά του επιτυχημένου παιχνιδιού από το PlayStation στα PCs. Πάντως, αν είστε φίλος των RE, σας αρέσει να σκοτώνετε δεινοσαύρους, να ψάχνετε κωδικούς και κλειδιά και διασκεδάζετε βλέποντας πόρτες να ανοίγουν (!), τότε μάλλον το Dino Crisis θα σας ικανοποιήσει.



Τι να του κάνει του γίγαντα το μικρό handgun;

Δυστυχώς (κυρίως για την ίδια), η Capcom δεν δείχνει να κουράστηκε ιδιαίτερα για τη μεταφορά του παιχνιδιού στους υπολογιστές, αφού δεν έχει αλλάξει τίποτα ούτε έχει κάνει κάποιες μετατροπές για να εκμεταλλευτεί το καλύτερο hardware των PCs και να βελτιώσει λίγο τα απαράδεκτα γραφικά. Εχει αφήσει ακόμα και το animation με τις πόρτες, το οποίο εμφανίζεται όταν περνάτε από το ένα δωμάτιο στο άλλο. Ούτε υποστήριξη για mouse δεν προέβλεψαν! Αν είχαν προσέξει αυτές τις λίγες, αλλά σημαντικές παραμέτρους και είχαν δημιουργήσει έναν αξιοπρεπή τρόπο αποθήκευσης, θα είχαν λυθεί τα πιο συνηθισμένα προβλήματα μετατροπής παιχνιδιών από κονσόλα σε υπολογιστή. Και μη βιαστείτε να με πείτε γκρινιάρη, δεν νομίζω ότι θέλω τόσα πολλά από τη ζωή (την κανονική, όχι την Bez). Το μόνο που ζητάω είναι να δω μια σωστή μετατροπή παιχνιδιού από κονσόλα. Χμ, ίσως και το να καταφέρω να φάω μακαρόνια χωρίς να λερωθώ... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	79
ΑΝΤΟΧΗ	70

77



Αν το βρείτε σε προσφορά, αγοράστε το.

KINGDOM UNDER FIRE

Η συνταγή έχει ως εξής: Βάζουμε σε έναν σκληρό δίσκο λίγο Diablo και λίγο Warcraft. Ανακατεύουμε καλά ώσπου το μείγμα να γίνει σκληρό, έπειτα προσθέτουμε το σενάριο του Starcraft και... voilà, το Kingdom Under Fire, ένα πρωτότυπο game που συνδυάζει με αριστουργηματικό τρόπο τα RTS με τα RPGs.

του Ζήση "SnakeMJK" Παπασπύρου
snakemjk@usa.net

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
PHANTAGRAM/GOD GAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium MMX 200, CD-ROM 8x, 64MB RAM, 900MB στο σκληρό δίσκο, 2MB κάρτα γραφικών, Windows 98/ME/2000, Multiplay 56K Modem

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Όταν έπαιξα για πρώτη φορά με το Kingdom Under Fire σκέφτηκα: "Άλλο ένα Warcraft-clone", με τις κλασικές πλέον μονάδες peasants να μαζεύουν gold, iron και manna(!), warriors και knights να σφάζουν τους αντιπάλους και ό,τι άλλο συνεπάγεται ένα Warcraft-clone. Άλλαξα, όμως, γνώμη όταν έφθασα στην τρίτη πίστα, καθώς ήταν κάπως περίεργη. Είχε γίνει zoom-in στην κάμερα, κινούσα μόνο έναν χαρακτήρα και, το σημαντικότερο, είχε αλλάξει το interface, η μπάρα εντολών είχε μεταφερθεί στο κάτω μέρος της οθόνης και ο χαρακτήρας μου είχε πλέον inventory. Ναι, σωστά μαντέψατε, ήταν η πρώτη RPG αποστολή. Το Kingdom Under Fire διαφέρει από τα υπόλοιπα παιχνίδια, στο γεγονός ότι ανάμεσα στις RTS αποστολές υπάρχει και role play gaming! Ας δούμε, όμως, πώς έχει το ιδιαίτερα ενδιαφέρον σενάριο.

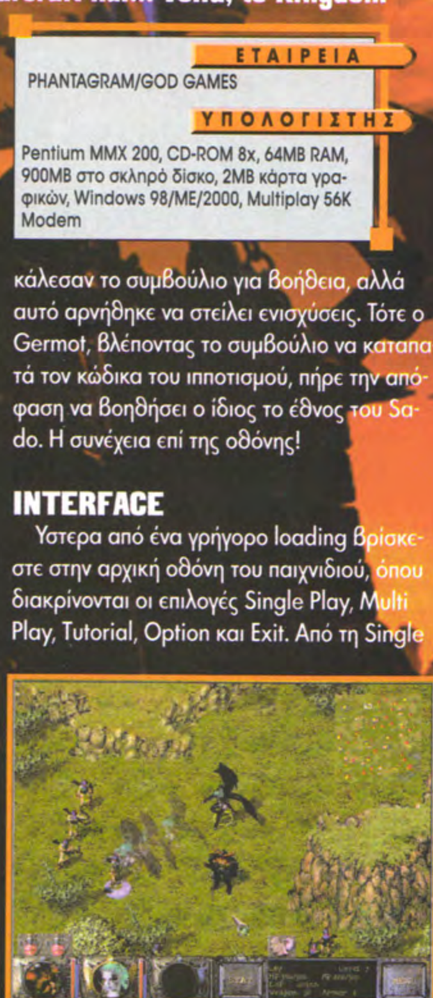


ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Kingdom Under Fire διηγείται τις επικές μάχες στην περιοχή του Bersiah, όπου οι φυλές του φωτός (Humans και Elves) και οι φυλές του σκότους (Orcs και Ogres) συνυπάρχουν σε ένα κλίμα όπου επικρατεί η εχθρότητα και η συνωμοσία. Οι μάχες τους για τη ζωή και την ηγεμονία ριζώνουν στη διαμάχη μεταξύ των θεών Amoth και Tobied, η οποία χρονολογείται από τη χαραυγή της ιστορίας. Είχαν περάσει πολλά χρόνια από τότε που οι 7 ιππότες του Χοκ νίκησαν τους Black Dragon Nibles και τον αρχηγό τους Killianee, με αποτέλεσμα η Bersiah να είναι και πάλι μια ειρηνική χώρα. Βέβαια, η ειρήνη δεν κράτησε για πολύ καθώς ο Rick "The Ruler of Darkness" Blood (κατά το Rick Dangerous :)) συγκέντρωσε τεράστια δύναμη από τη μαγεία του σκότους. Ετσι, πήρε γρήγορα με το μέρος του τις φυλές του σκότους, καθώς επίσης τη φυλή των Bellond, η οποία αποτελείται αποκλειστικά από βρικόλακες. Ο Germot Von Rechersberg (όχι, δεν είναι παίκτης του Ajax), πρίγκιπας και αρχηγός του συμβουλίου των ιπποτών, προειδοποίησε το συμβούλιο για την πιθανή εισβολή, αλλά λόγω πολιτικών διαφορών δεν έγινε πιστευτός. Ο Rick Blood έκανε την πρώτη κίνησή του με επίθεση στην πόλη Hironeiden του έθνους του Sado. Οι ιππότες του Sado παρακάλεσαν το συμβούλιο για βοήθεια, αλλά αυτό αρνήθηκε να στείλει ενισχύσεις. Τότε ο Germot, βλέποντας το συμβούλιο να καταπατά τον κώδικα του ιπποτισμού, πήρε την απόφαση να βοηθήσει ο ίδιος το έθνος του Sado. Η συνέχεια επί της οθόνης!

INTERFACE

Υστερα από ένα γρήγορο loading βρίσκεστε στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού, όπου διακρίνονται οι επιλογές Single Play, Multi Play, Tutorial, Option και Exit. Από τη Single



Η Lily παραδίδει μαθήματα πτήσης!



Πανικός στο γαλατικό χωριό :)



That's the way I like my battlefield... bloody!



Ο Moonlight παίζει με τα φώτα...

Play είτε αρχίζετε μία νέα campaign είτε κάνετε load κάποιο saved game. Επίσης, υπάρχει η επιλογή για custom game, κάτι σαν το skirmish του Red Alert. Στο Multi Play υπάρχουν οι επιλογές για LAN game ή game μέσω Internet και Wargate.net, μία δωρεάν υπηρεσία της Phantagram στα χνάρια των WOL και Battle.net. Μετά έχουμε το Tutorial, από το οποίο σας συνιστώ να ξεκινήσετε για να μάθετε το χειρισμό του παιχνιδιού. Μάλιστα στο tutorial μου συνέβη το εξής τραγελαφικό: Είχα ως mission objective να φτιάξω 4 knights. Εγώ, ως περίεργο παιδί, κατά τη διάρκεια κατασκευής των ιπποτών μου είχα βάλει έναν peasant να χτίσει το training grounds, το οποίο δίνει τοξότες, κι έτσι έφτιαξα και 2-3 από αυτούς. Οταν όμως ετοιμάστηκαν οι 4 ιππότες, παίρνω ένα νέο obgective για να φτιάξω training grounds και 2 τοξότες, τους οποίους νόμιζα ότι έχω έτοιμους. Αμ δε, τοξότες και training grounds είχαν γίνει άφαντοι, χωρίς το παιχνίδι να μου επιστρέψει τα υλικά που είχα καταναλώσει!

Συνεχίζουμε με το interface και το option, το οποίο περιέχει τα Registry, Interface, Alliance, Speed, Sound και Video με τις συνηθισμένες ρυθμίσεις. Πρέπει να σημειώσω ότι το επίπεδο δυσκολίας το διαλέγετε από την επιλογή Interface και περιλαμβάνει δύο δυνατότητες, τις easy και normal. Φιλική συμβουλή: Αρχίστε με το easy!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το Kingdom Under Fire και στα δύο interfaces (RTS και RPG) χρησιμοποιεί την ίδια μηχανή γραφικών. Η μόνη διαφορά ανάμεσα σε αυτά τα δύο είναι ότι στο RPG Style η ανάλυση πέφτει στα 640x480, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να φαίνεται ζουμαρισμένο. Ας δούμε, όμως, ξεχωριστά κάθε interface.

RTS STYLE

Τα ψευδοτρισδιάστατα γραφικά είναι λεπτομερέστατα και αποδίδουν σωστά την αίσθηση του χώρου. Η κάμερα είναι υψομετρικά σταθερή και με ελαφριά κλίση, όπως στα περισσότερα RTS. Αυτό που με ενθουσίασε από την πρώτη στιγμή είναι οι dynamic σκιές που έχει το Kingdom Under Fire. Ιδιαίτερα στα air units, η απεικόνιση της σκιάς στο έδαφος είναι καταπληκτική. Τα κτίρια είναι καλοσχεδιασμένα. Με εντυπωσίασαν οι φάσεις που χτίζονται, οπότε τοποθετούνται πάσσαλοι για να στηρίζουν τις πέτρες, ή που καταστρέφονται, οπότε σιγά σιγά παίρνουν παντού φωτιά και τα κομμάτια τους πετάγονται σε μεγάλη απόσταση. Παρ' όλα αυτά, το μέγεθος κτιρίων και μονάδων είναι δυσανάλογο, με αποτέλεσμα ο knight να περνάει το castle σε ύψος! Οι μονάδες είναι επίσης αρκετά καλά σχεδιασμένες και με όμορφο animation, ακόμα και όταν δεν υπάρχει δράση. Θα δείτε, για παράδειγμα, τον Curian όταν δεν μάχεται να κουνιέται δεξιά και αριστερά, να σηκώνει τους ώμους του και να κάνει άλλες παρόμοιες κινήσεις.

Το μειονέκτημα που παρα-



Η εισαγωγική οθόνη...



...και το menu.



DARK HEROES


Rick Blood, the dark Emperor

Χρησιμοποίησε τις δυνάμεις και τα χαρίσματά του για να συγκεντρώσει τις dark φυλές. Κατάφερε να μετατρέψει ακόμη και τον Likuku σε ακόλουθό του. Κατέκτησε το Hexter και έχει βάλει στόχο να κυριεύσει όλη την Bersiah.


Likuku, the Ogre Chief

Αυτό το δίμετρο, μυώδες Ogre είναι ο αρχηγός των Red Ogres. Αρχικά ήταν ο ηγέτης της καλύτερης φυλής του Herter, μέχρι που πήγε εκεί ο Rick Blood. Τώρα είναι στρατηγός του Rick Blood. Για Ogre είναι αρκετά έξυπνος, μόνο που συνεχίζει να μισεί θανάσιμα τους ανθρώπους, όπως όλα τα υπόλοιπα ηλίθια Ogres.


Richter Rosenheim

Ο βρικόλακας Richter Rosenheim μεγάλωσε αρμονικά σε μια ανθρώπινη οικογένεια. Ολα πήγαιναν μια χαρά για το μικρό Richter ώσπου μία μέρα με πανσέληνο (κλασικό ε;) σκότωσε την οικογένειά του και ρούφηξε το αίμα τους μέχρι τελευταίας ρανίδας. Οταν συνήλθε, έφυγε από εκεί και βρήκε τον πραγματικό του πατέρα, τον Baron Rosenheim, τον οποίο και σκότωσε παίρνοντας την ηγεσία της μεγαλύτερης ομάδας βρικολάκων στη Vellond. Στην εκστρατεία του Rick Blood ενάντια στους ανθρώπους ένωσε και αυτός τις δυνάμεις του μαζί του.


Amaruak

Είναι ο σύμβουλος του Rick Blood. Η παρουσία του είναι ένα μυστήριο για όλους. Κανείς δεν ξέρει από πού προήλθε και τι σκοπό έχει.


Το "σμήνος" στην πρώτη έκδοσή του.


Attack! Attack my birds!

τήρησα είναι η κίνηση κάποιων μονάδων, όπως του Knight, το άλογο του οποίου μοιάζει σαν... hovercraft μέσα στην πίστα, καθώς δεν κινεί τα πόδια του. Επίσης, δεν υπάρχει η δυνατότητα να αλλάξουμε ανάλυση. Σύμφωνα βέβαια με την Phantagram, στο επόμενο patch θα προστεθεί και αυτή η δυνατότητα. Το μενού είναι στα δεξιά της οθόνης και καταλαμβάνει το 1/4 αυτής, περιέχει πληροφορίες για την επιλεγμένη μονάδα, καθώς και έναν mini map πάνω δεξιά.

RPG STYLE

Στο RPG interface ισχύουν πάνω κάτω τα ίδια, με τη διαφορά ότι η ανάλυση είναι 640x480 και δεν αλλάζει. Ακόμα, όταν αλλάζετε μέσω του inventory πανοπλίες, γάντια, κράνη κ.λπ., στην εξωτερική εμφάνιση του χαρακτήρα δεν γίνεται καμία απολύτως αλλαγή. Το μενού έχει μεταφερθεί στο κάτω μέρος της οθόνης και περιέχει το πορτρέτο του χαρακτήρα μας, τα αντικείμενα του inventory, τις μαγικές ιδιότητες καθώς και τα στατιστικά (HP, Level κ.ο.κ.).

Συνολικά, τα γραφικά του Kingdom Under Fire είναι λίγο ξεπερασμένα, καθώς είναι περίπου ίδια με αυτά του Starcraft, δηλαδή ενσωματώνουν τεχνολογία ηλικίας τριών χρόνων.

Ο ήχος δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο. Κάθε μονάδα έχει μία με δύο διαφορετικές "ατάκες" και κάθε κτίριο το χαρακτηριστικό ήχο του. Ετσι, όταν επιλέξετε τη farm ακούτε αγελάδες να μουγκρίζουν, ενώ στον blacksmith ακούτε να χτυπάνε σίδερα. Κατά τη διάρκεια της μάχης υπάρχουν οι συνηθισμένοι ήχοι, κραυγές, σπαθιά, τόξα. Εναν πολύ περίεργο ήχο βγάζουν οι Orcs, οι οποίοι μου θύμισαν σε μεγάλο βαθμό τους Zerg του Starcraft. Λέτε να είναι οι απόγονοί τους; Η μουσική που ακούγεται κατά τη διάρκεια του gaming είναι απαλή και δεν κάνει αισθητή την παρουσία της, εκτός εάν τη δυναμώσουμε μέσω του αντίστοιχου μενού. Αρκετά καλή, με επικό χαρακτήρα, βάζει τον παίκτη στο πνεύμα του παιχνιδιού. Ευτυχώς δεν κουράζει, αλλά δυστυχώς δεν μας συναρπάζει όπως η μουσική του RA2.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ο χειρισμός είναι πανομοιότυπος με αυτόν του Starcraft, δηλαδή επιλέγετε τη μονάδα με το αριστερό κουμπί και δίνετε εντολή κίνησης/επίθεσης με το δεξί. Μπορείτε να οργανώσετε τις μονάδες σας σε ομάδες πατώντας CTRL + # όπου # το νούμερο της ομάδας. Αρνητικό είναι το γεγονός ότι, αφού φτιάξετε μία ομάδα, στη συνέχεια το παιχνίδι δεν σας δείχνει με ποιον αριθμό μπορείτε να την καλέσετε σε περίπτωση που δεν θυμάστε. Επίσης, με drag μπορείτε να επιλέξετε το maximum 16 μονάδες, κάτι που ακυρώνει την περίφημη

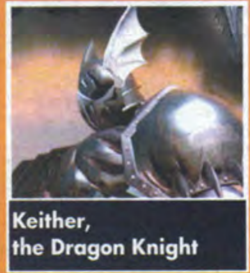


HUMAN HEROES



Curian, the Warrior

Τον Curian τον βρήκαν μωρό στα σκαλιά του ναού Amos. Μεγάλωσε από τους ιερείς και πέρασε στο ναό την εφηβεία του. Στα 16 του έφυγε με την ελπίδα να βρει τους γονείς του. Δούλευε ως μισθοφόρος για πολλά χρόνια μέχρι που αισθάνθηκε ότι ο πόλεμος πλησιάζει και γύρισε στην πατρίδα του, τη Hidodeiden. Οταν έφθασε, το μόνο που βρήκε ήταν στάχτες, καθώς οι Orcs είχαν περάσει από εκεί. Ορκίστηκε να πάρει εκδίκηση για τους αδικοχαμένους κατοίκους της πόλης του.



Keither, the Dragon Knight

Ο Keither ήταν ένας από τους ιππότες του Χοκ και πρόσφερε χρήσιμες υπηρεσίες κατά τη διάρκεια του πρώτου πολέμου. Οταν τελείωσε ο πόλεμος, δημιούργησε το βασίλειο του Azillia. Πέθανε από φυσικά αίτια στην ηλικία των 65.



Moonlight, the Wizard

Ο Moonlight είναι ένας από τους πιο ισχυρούς μάγους στην Bersiah. Οι φήμες λένε ότι είναι πάνω από 100 χρόνων. Ηταν ένας από τους ιππότες του Χοκ και φίλος του βασιλιά Keither. Ηταν ο ηγέτης της Αζιλλιανής αυλής ώσπου κουράστηκε να ασχολείται με τα πολιτικά θέματα. Οταν αποσύρθηκε, πήγε στον πύργο του για να εξερευνήσει κάποια αρχαία μυστικά. Παρ' όλα αυτά, συνεχίζει να προσέχει την Bersiah.

φράση "Πάρ' τα όλα και πάμε!". Αν έχετε πατημένο το CTRL και διαλέξετε π.χ. έναν warrior, τότε επιλέγετε αυτόματα όλους τους warriors που εμφανίζονται στην οθόνη. Οι κοινές εντολές για όλες τις μονάδες είναι οι κλασικές Attack, Stop, Move, Patrol, Guard, Appoint Leader. Χμ... τώρα που το σκέφτομαι καλύτερα, η τελευταία δεν είναι και τόσο κλασική! Με την εντολή Appoint Leader, λοιπόν, θέτετε μια συγκεκριμένη μονάδα ως αρχηγό του group, με αποτέλεσμα όταν επιλέξετε μόνο αυτή, να δείτε ένα καινούριο μενού, το formation menu, με το οποίο το group μπορεί να πάρει συγκεκριμένα formations, έξι στο σύνολο. Κάτω από αυτές τις κοινές εντολές υπάρχουν τα εικονίδια των ειδικών abilities/spells ανάλογα με την επιλεγμένη μονάδα.



Εδώ βλέπετε τους δούλους μου να μαζεύουν gold, ενώ παράλληλα το keep μετατρέπεται σε castle.



Βάζοντας το Crown of Azillia στον Curian.

Το A.I. του Kingdom Under Fire είναι ολίγον χάλια. Το pathfinding των μονάδων είναι σε οικτρά επίπεδα. Τρανό παράδειγμα, όταν θέλετε να μετακινήσετε 15 μονάδες από μία περιοχή σε άλλη, και στην ενδιάμεση περιοχή υπάρχουν πέτρες, δέντρα και άλλα φυσικά εμπόδια: σε μερικά από αυτά κάποιες μονάδες σας θα καθίσουν και θα αγναντεύουν το... πέλαγος, καθώς δεν μπορούν να καταλάβουν ότι υπάρχει και η περίπτωση να πάνε γύρω από το δέντρο!

Οι πόροι/υλικά που χρησιμοποιούνται στο Kingdom Under Fire είναι τρεις: gold, iron και manna. Για να μην έχετε πρόβλημα με τα resources, φτιάξτε αρκετούς peasants - προτείνω 5 να μαζεύουν gold, 2 iron και ένας manna. Συνήθως σε μία αποστολή οι αντίπαλοι έχουν πολλά στρατόπεδα, εσείς λοιπόν φροντίστε κάθε φορά που διαλύετε ένα από αυτά να χτίζετε δίπλα στα resources ένα keep και 5-6 peasants και να μαζεύετε από πολλά σημεία ταυτόχρονα. Ετσι, έχετε εξασφαλισμένη την ισχυρή οικονομία σας. Κάθε peasant μπορεί να μεταφέρει κάθε φορά 100 gold pieces ή 60 iron ή 20 manna.

Η Phantogram μας προτείνει να αρχίσουμε με τη human campaign (ή alliance campaign, όπως αναφέρεται στο παιχνίδι) και έπειτα να πάμε στην Orc. Πάντως, η ιστορία από το τέλος των humans δεν συνεχίζει στην Orc, όπως συνέβαινε και στο Starcraft.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τελειώνοντας, θα ήθελα να αναφερθώ σε κάποια μειονεκτήματα του παιχνιδιού (ναι, έχει και άλλα!). Στο Kingdom Under Fire δεν μπορείτε να κόψετε τους διαλόγους, αλλά πρέπει να τους ακούτε υποχρεωτικά, άσχετα αν παίζετε το παιχνίδι για πρώτη ή δεύτερη φορά. Επίσης, δεν υπάρχει η επιλογή του save, αλλά μπορείτε να σώσετε το παιχνίδι μόνο μετά τον τερματισμό μιας αποστολής, ενώ τα βίντεο του παιχνιδιού είναι μικρά και χαμηλής ποιότητας.

Συνολικά το Kingdom Under Fire θα σας χαρίσει αρκετές ώρες παιχνιδιού, αλλά μέχρι εκεί. Δεν προσφέρει κάποιο επαναστατικό στοιχείο στα RTS ή RPGs. Μοναδική πρωτοτυπία είναι η μείξη των δύο στυλ παιχνιδιού. Το συνιστώ σε αυτούς που θέλουν να ξαναθυμηθούν το Warcraft ή να δουν πώς θα είναι περίπου το Warcraft 3.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	63
ΑΝΤΟΧΗ	74
ΕΘΙΣΜΟΣ	70

81



Για όσους νοστάλγησαν το Warcraft 2 ή θέλουν να πάρουν μια πρώτη γεύση του Warcraft 3. Μα γιατί δεν το ονόμασαν Warcraft 2.5;



The Ward

Τα adventures που βασίζονται στη λεγόμενη science fiction θεματολογία είναι από τα καλύτερά μου. Ετσι, το The Ward δεν μπορούσε να με αφήσει ασυγκίνητο. Ξεκινώντας το παιχνίδι, μετά την πολύ καλή εισαγωγή του, ένιωσα λίγο αμήχανος. Προχωρώντας όμως όλο και πιο πολύ, αιχμαλωτιζόμουν σιγά σιγά στη μοναδική ιστορία που διηγείται. Συμπλήρωσα περισσότερες από 50 ώρες συνεχούς παιχνιδιού, μέχρι να φτάσω επιτέλους στο εκπληκτικό φινάλε του. Οι φίλοι του είδους μην το χάσετε με τίποτα.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
FRAGILE BITS/ON DECK INTERACTIVE
(http://www.fragilebits.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 133MHz, 32MB RAM, Windows 9x, DirectX 6.0, 8x CD-ROM δrive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 130MB στο σκληρό

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ | ΜΕΣΟ | **ΑΝΩΤΕΡΟ** | ΑΝΩΤΑΤΟ

Η Fragile Bits είναι μία κροατική εταιρεία. Πρόκειται για ένα πολύ σημαντικό στοιχείο, που δείχνει με τον καλύτερο τρόπο αυτό που υποστηρίζω εδώ και πολύ καιρό για τις μεγάλες εταιρείες παραγωγής. Οτι δηλαδή έχουν χάσει τη δημιουργική δύναμη που είχαν πριν από 5-6 χρόνια και τώρα πια αρκούνται κυρίως στη γνώση της τεχνολογίας. Η γνώση αυτή τους επιτρέπει να δημιουργούν σχεδόν τέλεια παιχνίδια από αισθητικής πλευράς, τα οποία όμως είναι κάτι παραπάνω από προφανές ότι δεν διαθέτουν σχεδόν καμία εσωτερική δύναμη. Δεν στηρίζονται σε κάποιες δημιουργικές ή σπουδαίες σεναριακές ιδέες, τις οποίες εν συνεχεία τις αξιοποιούν και τις συνθέτουν με τη δύναμη της τεχνολογίας που διαθέτουν σε μία άλλη πολύ ανώτερη ποιότητα. Με άλλα λόγια, μας δίνουν μέτρια προϊόντα τυλιγμένα σε εξαιρετικά χαρτιά περιτυλίγματος. Νομίζω ότι θα συμφωνήσετε μαζί μου ότι από πλευράς γραφικών και ήχου σχεδόν η πλειονότητα των παιχνιδιών διαθέτει πια τέτοια στάνταρ, ώστε στους δύο αυτούς τομείς να μην μπορούν να βαθμολογηθούν κάτω από 90%. Το αντίθετο όμως συμβαίνει με το σενάριο.

Το The Ward βρίσκεται ακριβώς στον αντίποδα. Διαθέτει καλά γραφικά, αλλά όχι στα σημερινά στάνταρ των παιχνιδιών που παρουσιάζουν οι μεγάλες εταιρείες παραγωγής, εξαιρετικά ατμοσφαιρικό ήχο, αλλά όχι τόσο πλούσιο σε θεματολογική ποικιλία, γενικά καλό χειρισμό, που όμως παρουσιάζει δύο σημαντικά προβλήματα, αλλά, από την άλλη μεριά, έχει ένα από τα καλύτερα και πιο πλούσια σενάρια που έχω δει σε adventure game, και όχι μόνο, ενώ ταυτόχρονα διαθέτει πλούσια και κυρίως δύσκολη δράση. Πρόκειται δηλαδή για ένα προϊόν που η καρδιά του είναι ένα υπερπολύτιμο μέταλλο, αλλά η παρουσίασή του είναι σχετικά μέτριας ποιότητας.

Τι σημαίνει η λέξη "ward" που σηματοδοτεί τον τίτλο του παιχνιδιού και το παρατσούκλι του ήρωα; Ειλικρινά δεν ξέρω να σας πω ακριβώς, σύμφωνα όμως με το λεξικό η λέξη σημαίνει είτε ένα πρόσωπο - άτομο που έχει τεθεί κάτω από την ασφάλεια κάποιας higher power, είτε την τέχνη τού να φρουρείς, είτε την τέχνη της προστατευτικής παρακολούθησης.

Δεν σας μένει παρά να παίξετε το παιχνίδι για να μάθετε, να ανακαλύψετε τι κρύβεται πίσω από το μύθο του Ward.



ΣΕΝΑΡΙΟ

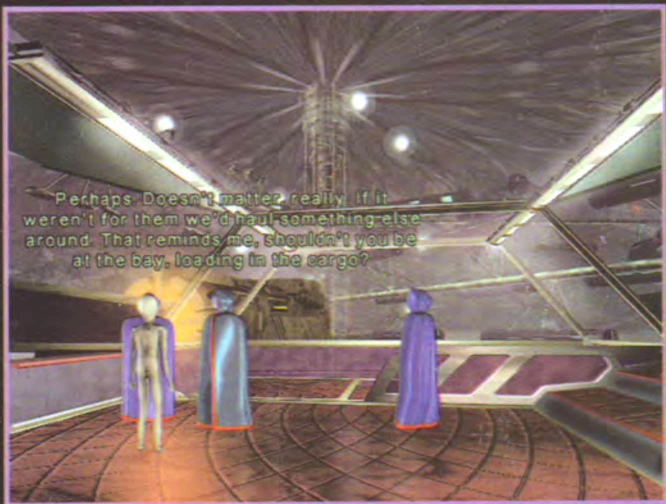
Βρισκόμαστε στα 1978 και εσύ χειρίζεσαι τον David Walker, ένα μέλος του αμερικανικού διαστημοπλοίου Apollo XIX, το οποίο έχει σταλεί στη Σελήνη με αποστολή τη μελέτη σε συνδυασμό με τη συλλογή στοιχείων μίας παράξενης σεισμικής δραστηριότητας που παρατηρήθηκε το τελευταίο διάστημα εκεί. Αυτό που αρχικά φάνταζε ως μία ακόμη αποστολή ρουτίνας, θα εξελιχθεί σε χρόνο μηδέν σε έναν πραγματικό εφιάλτη και ταυτόχρονα ίσως στη μεγαλύτερη απειλή που έχει γνωρίσει η ανθρωπότητα.

Ενώ λοιπόν η αποστολή σου έχει σχεδόν ολοκληρώσει το έργο της, μία άγνωστη δύναμη εμφανίζεται από τη λεγόμενη "σκοτεινή πλευρά" της Σελήνης. Τα άλλα δύο μέλη της αποστολής πέφτουν νεκρά και εσύ ξυπνάς αιχμάλωτος μέσα σε μία εξωγήινη βάση! Κυριολεκτικά δεν ξέρεις αν ζεις ή αν ονειρεύεσαι. Σύντομα θα γίνεις μάρτυρας μίας μάχης μεταξύ εξωγήινων που εξελίσσεται μέσα στην βάση αυτή. Υστερα από λίγο, και λύνοντας τους κατάλληλους γρίφους, θα έχεις την πρώτη συνάντησή σου με μία ομάδα εξωγήινων, που θα σε αποκαλούν με το παράξενο όνομα "The Ward".

Αν και οι πρώτες πληροφορίες σου θα εί-



Ο Bloom είναι ο Gray που ελέγχεις μαζί με τον κεντρικό ήρωα του παιχνιδιού.



Μεταμφιεσμένος σε Reptoid, παρακολουθείς μία συζήτηση.



Συναντώντας έναν από τους επαναστάτες Grays.

ναι συγκεχυμένες, σιγά σιγά θα σου γίνεται όλο και πιο καθαρό ότι υπάρχει μία ομάδα επαναστατών, οι περίφημοι Grays, και ότι προορισμός σου (προσέχετε τη λέξη - εδώ σημαίνει κάτι που έχει ήδη αναγγελθεί για σένα, πριν από σένα και έξω από σένα) είναι να επικοινωνήσεις με τον λεγόμενο Nexus για να πάρεις το technovirus, το μοναδικό όπλο που μπορεί να σταματήσει τους "κακούς" Reptoids. Για να γίνει αυτό, πρέπει να δραπετεύσεις και να πας στον Άρη, στην περίφημη περιοχή της Cydonia (πόσα παιχνίδια θα εμπνευστούν ακόμη από αυτήν τη σχεδόν μυθική περιοχή;), όπου βρίσκεται μία μεγάλη βάση των Reptoids, στην οποία υπάρχει μία μεγάλη αποικία γήινων που έχουν απαχθεί (όπως ο "πολύς" Mulder πιστεύει ότι η αδελφή του Samantha απήχθη στα X-Files)! Ταυτόχρονα θα διαπιστώσεις από πρώτο χέρι ότι οι χειρότεροι εχθροί σου είναι οι τρομεροί Controllers, ενώ σχεδόν ταυτόχρονα θα ενημερωθείς και για την ύπαρξη μίας άλλης "φυλής" εξωγήινων, πανάρχαιας και μυθικής, τους μοναδικούς Makers.

Το παιχνίδι συγκεντρώνει σχεδόν κάθε θεωρία που έχει ακουστεί για τους εξωγήινους. Αυτό δεν είναι πρωτότυπο, θα μου πείτε. Η σεναριακή δύναμη και η έμπνευση του παιχνιδιού, όμως, έγκειται στο γεγονός ότι αυτή τη φορά έχουν πάρει σχεδόν όλες αυτές τις θεωρίες και τις έχουν ενοποιήσει σε μία άλλη, που είναι εξαιρετικά εντυπωσιακή, και αυτό γιατί έχει καθοριστική σχέση με τη δημιουργία του σύμπαντός μας, το λεγόμενο Big Bang.

Όσοι παρακολουθείτε τα άρθρα μου θα γνωρίζετε ότι δεν πιστεύω σε εξωγήινους και στις παρεμφερείς θεωρίες. Μου αρέσουν, όμως, τα σενάρια επιστημονικής φαντασίας, επειδή ακριβώς υλοποιούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο αυτό που όλοι χρειαζόμαστε: να δραπετεύσουμε δηλαδή από αυτήν την πολλές φορές μίζερη και οδυνηρή πραγματικότητά μας και να ταξιδέψουμε σε κόσμους μακρινούς και τελείως διαφορετικούς από τον δικό μας.

Δεν μπορώ να πω περισσότερα για το πώς εξελίσσεται η βασική σεναριακή ιδέα του παιχνιδιού, γιατί θα χαλάσω πολλή από τη μαγεία που θα ξεδιπλώνεται σιγά σιγά μπροστά στα μάτια σας καθώς θα προχωρείτε όλο και πιο βαθιά στο Ward. Απλώς θέλω να τονίσω ότι θεωρώ το Ward ένα από τα τρία καλύτερα graphic adventures που έχω δει τόσα χρόνια που ασχολούμαι με τα computer games. Τα άλλα δύο είναι το εκπληκτικό The Dig της LucAsrts και το επίσης μαγευτικό Rama της Sierra. Αλήθεια, πόσοι από εσάς έχετε παίξει τα δύο αυτά "διαμάντια";



Στην "καρδιά" της βάσης των εξωγήινων.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και είναι προοπτικής τρίτου προσώπου, βλέπεις δηλαδή τον ήρωα καθώς κινείται μέσα στην οθόνη. Γενικά τα γραφικά μού άφησαν ανάμικτες εντυπώσεις. Ενώ υπάρχουν μερικές τοποθεσίες στο παιχνίδι που είναι εξαιρετικές και αποδίδουν με τον καλύτερο τρόπο έναν μη γήινο κόσμο, υπάρχουν άλλες όπου αυτή η μοναδική αίσθηση χάνεται τελείως και νομίζεις ότι βλέπεις κάποιο άλλο παιχνίδι. Πάντως, πρέπει να τονίσω ότι τα sequences του παιχνιδιού, τα οποία στις περισσότερες φορές προωθούν την ιστορία, είναι πολύ προσεγμένα και πάνω απ' όλα εξαιρετικά ατμοσφαιρικά.

Η μουσική του περιλαμβάνει ένα από τα καλύτερα και πιο ατμοσφαιρικά θέματα που έχω ακούσει. Ακόμη και τώρα αφήνω τον υπολογιστή ανοιχτό με το παιχνίδι φορτωμένο σε μία θέση και κάθομαι και το ακούω με τις ώρες. Ωστόσο δεν διαθέτει την ποικιλία σε μουσικά μοτίβα που έπρεπε να έχει ένα παιχνίδι τέτοιου είδους. Τα ηχητικά εφέ του Ward είναι αρκετά καλά, όπως ο καλπασμός του αλόγου στην εισαγωγική οθόνη του Land of Lore 1 του οποίου η σταδιακή ένταση σου δίνει την αίσθηση ότι ο καβαλάρης έρχεται καλπάζοντας προς το μέρος σου, δεν είναι όμως κάτι το εξαιρετικό. Το μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού έχει να κάνει με το γεγονός ότι δεν υπάρχει σχεδόν καθόλου speech. Ξέρετε καλά ότι δεν είμαι fan των τεχνολογικών εξελίξεων στα computer games και ότι γενικά είμαι οπαδός των text adventures, αλλά όταν βγάζεις ένα παιχνίδι που θέλεις να κινείται μέσα στα σημερινά στάνταρ, δεν μπορεί να μην ακούς speech όταν μιλούν οι χαρακτήρες και απλά να βλέπεις μόνο το κείμενο πάνω στην οθόνη. Έπιασα αρκετές φορές τον εαυτό μου να περιμένει να ακούσει τους χαρακτήρες να μιλούν και να μη γίνεται τίποτα.

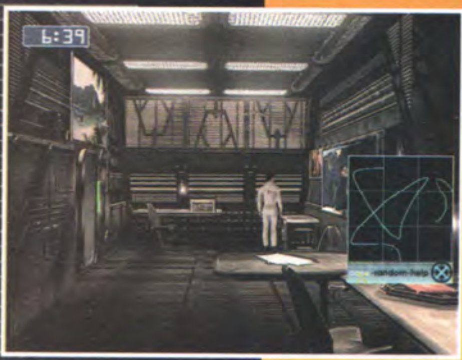


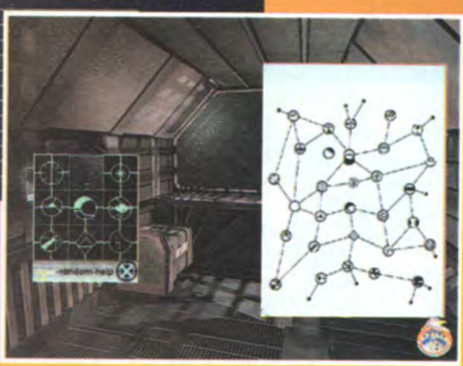
ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ PUZZLES ΤΟΥ WARD

Οι λύσεις των βασικών puzzles που θα συναντήσεις στην αποικία των ανθρώπων πάνω στον Άρη.









Το system interface του παιχνιδιού μπορεί να θεωρηθεί ως ένα κλασικό click & point interface, το οποίο όμως περιέχει πολλά "καλούδια". Ξεκινώντας το παιχνίδι ή πατώντας το πλήκτρο ESCAPE, εμφανίζεται το κεντρικό μενού του Ward το οποίο περιέχει τα NEW, CONTINUE, FILES, CUTSCENES, OPTIONS, CREDITS και QUIT. Το Files σε οδηγεί στις σωσμένες θέσεις, στο Cutscenes μπορείς να ξαναδείς οποιοδήποτε από τα video sequences θέλεις, ενώ στο Options ρυθμίζεις ανάμεσα στ' άλλα το αν το Inventory Icon θα είναι μονίμως εμφανές στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης και το αν ο κέρσορας θα εμφανίζει το όνομα των αντικειμένων ή των χαρακτήρων που "καταλαβαίνει" όταν περνά πάνω από αυτά. Το τελευταίο θα σας βοηθήσει πάρα πολύ και σας συνιστώ να το ενεργοποιήσετε οπωσδήποτε.

Το παιχνίδι περιέχει ένα πολύ καλό manual, το οποίο εξηγεί τα πάντα γύρω από το χειρισμό του, διαθέτει όμως και ένα εξαιρετικό on-line Help σύστημα. Πατώντας σταδιακά το πλήκτρο F1, θα δείτε στην οθόνη όλα τα πλήκτρα ή τις λειτουργίες του mouse που αφορούν στο παιχνίδι. Εξαιρετικά εντυπωσιακή είναι η λειτουργία του πλήκτρου F9, που αποκαλύπτει πόσες ώρες παίζεις το παιχνίδι, πόσα δεξιά ή αριστερά κλικ έχεις κάνει με το mouse καθώς και άλλες πληροφορίες.

Μιλώντας με τους υπόλοιπους χαρακτήρες, πρέπει να κάνετε κλικ με το ποντίκι για να περάσετε στην επόμενη φράση ενός διαλόγου. Οι φράσεις δηλαδή δεν φεύγουν αυτόματα έπειτα από κάποιο χρονικό διάστημα. Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται εξ ολοκλήρου με το mouse, μπορείτε όμως να κάνετε και κάποιες βοηθητικές λειτουργίες με μερικά πλήκτρα (Inventory κ.λπ.).

Τα SAVES φτάνουν μέχρι τον πολύ εντυπωσιακό αριθμό 999, απλώς χρειάζεται λίγη προσοχή όταν σώζετε μία θέση (πρώτα επιλέγεις το slot όπου θα σώσεις τη θέση σου, μετά κάνεις κλικ στην επιλογή SAVE, εν συνεχεία πληκτρολογείς την περιγραφή που επιθυμείς να δώσεις και μετά κάνεις κλικ πάνω σε αυτήν για να ενεργοποιηθεί η περιγραφή που μόλις πληκτρολόγησες).

Επειδή το manual του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά αναλυτικό και υπάρχει σε doc αρχείο μέσα στο Folder που δημιουργεί στο START/PROGRAMS το παιχνίδι, δεν θα αναφερθώ περαιτέρω στο χειρισμό του, εκτός από ένα θέμα, το οποίο θεωρώ ως το δεύτερο μεγάλο μειονέκτημα του παιχνιδιού.

Πρόκειται για το βηματισμό του ήρωα. Ο κεντρικός χαρακτήρας προχωράει με ένα συγκεκριμένο, και σε γενικές γραμμές, πολύ αργό τρόπο και δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα για να τον αλλάξετε. Σε αρκετά σημεία του παιχνιδιού το γεγονός αυτό είναι πολύ οδυνηρό, μια και υπάρχουν puzzles με χρονικό περιορισμό. Μου κάνει εντύπωση πώς δεν πρόσεξαν το πρόβλημα αυτό...

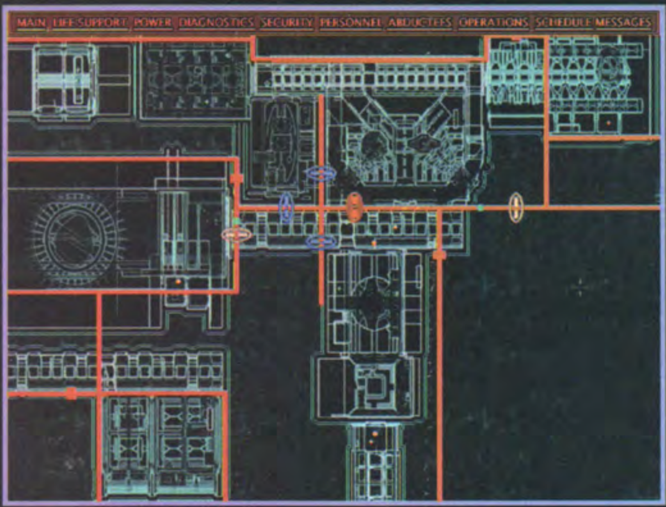
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Ward είναι από τα "δυνατά" σημεία του και είμαι σίγουρος ότι θα αιχμαλωτίσει οποιονδήποτε ασχοληθεί μαζί του. Ειδικά στην αρχή του παιχνιδιού, αλλά και από τη στιγμή που συναντάς τους Grays και τους Reptoids και μετά το περιβάλλον γίνεται μαγευτικό.

Το Ward διαθέτει μία μεγάλη πρωτοτυπία. Ξεκινώντας το παιχνίδι (ή όποτε διαλέγεις NEW GAME) καλείσαι να διαλέξεις αν θα το παίξεις σε EASY, NORMAL ή DEMO mode. Το πρώτο σού επιτρέπει να παίξεις όλο το παιχνίδι, αλλά όταν συναντήσεις κάποιον από τους σημαντικούς γρίφους - puzzles του παιχνιδιού θα μπορείς να τον κάνεις skip. Το Normal είναι το κανονικό mode για κάθε συνειδητό παίκτη, ενώ, τέλος, με το Demo mode βλέπεις όλα τα βασικά στιγμιότυπα του παιχνιδιού, χωρίς να το παίξεις καθόλου. Είναι σαν να παρακολουθείς ένα demo της λύσης του Ward, κάτι πολύ εντυπωσιακό, το οποίο συνιστώ, έστω και για λίγο. Φυσικά, είναι ευνόητο ότι πρέπει να παίξετε το παιχνίδι στο Normal mode.

Η δράση του είναι πλούσια και μπορεί να χωριστεί σε τρία βασικά μέρη. Στο πρώτο βρίσκεσαι στη βάση των εξωγήινων στη Σελήνη και πρέπει να μάθεις τι συμβαίνει, έστω και σε γενικές γραμμές. Εδώ θα πρέπει να συμφιλιωθείς με το χειρισμό δύο πολύ σημαντικών εξαρτημάτων, των Memorizer και Microscope, καθώς επίσης να λύσεις ένα από τα πιο σημαντικά puzzles του παιχνιδιού, το λεγόμενο Color Tiles puzzle. Προς το τέλος αυτής της πράξης θα έχεις την πρώτη επαφή με τους λεγόμενους Grays. Πρέπει να βρεις έναν τρόπο να φύγεις από τη βάση και μεταφέροντας κρυμμένο στο σώμα σου, με μία εντυπωσιακή βιο-οργανική μέθοδο, ένα υπερπολύτιμο artifact που λέγεται ότι ανήκε στους μυθικούς Makers, να ταξιδέψεις στην αποικία των ανθρώπων που έχουν απαχθεί από τη Γη, η οποία βρίσκεται στην Cydonia στον πλανήτη Άρη. Το πρώτο μέρος είναι εξαιρετικά δύσκολο, και, καλώς ή κακώς, απευθύνεται κυρίως στους ιδιαίτερα έμπειρους adventurers.

Στο δεύτερο μέρος, πάνω στην αποικία στον Άρη όλα γίνονται πολύ πιο εύκολα, αλλά θα συναντήσεις αρκετά slider puzzles, ενώ θα πρέπει να λύσεις και αρκετούς γρίφους κάτω από συγκεκριμένους χρονικούς



Ο χάρτης που δείχνει σε ποιες περιοχές πρέπει να απομονώσεις τα drones.



Στη βάση των εξωγήινων στη Σελήνη.

περιορισμούς. Θα πρέπει να μιλάς με τους χαρακτήρες που επιθυμείς, προσπαθώντας να μην τους προκαλέσεις αρνητική εντύπωση, και να συλλέγεις όσες περισσότερες πληροφορίες μπορείς. Οι περισσότερες από αυτές τις συζητήσεις θα γίνονται στο περίφημο gambling room. Είναι ίσως το πιο καθαρά adventur-ίστικο μέρος του παιχνιδιού, μια και, εκτός από τους πολλούς χαρακτήρες με τους οποίους θα πρέπει να συνδιαλλαγείς, θα αποκαλυφθεί και η βασική ιστορία του παιχνιδιού κατά το μεγαλύτερο μέρος της. Εδώ ο εφιάλτης σου ακούει στο όνομα του παιχνιδιού blackjack, μια και πρέπει να κερδίσεις οπωσδήποτε μία ολόκληρη κάρτα ασφαλείας ενός δωματίου, αλλά και μία άλλη που είναι κομμένη στη μέση. Πρόκειται για ένα πολύ δύσκολο παιχνίδι (αφού δεν μπορείς να κάνεις καθόλου save κατά τη διάρκειά του) και θα χρειαστείς πολλές προσπάθειες μέχρι να τα καταφέρεις. Οταν κερδίσεις την πρώτη κάρτα, βγες από το παιχνίδι blackjack, κάνε SAVE και συνέχισε μέχρι να κερδίσεις και την άλλη μισή. Να θυμάσαι ότι δεν πρέπει με καμία δύναμη, τελειώνοντας το παιχνίδι, να μην έχεις μαζί σου το κατσαβίδι. Αν το έχεις χάσει, πρέπει να το ξανακερδίσεις.

Το τρίτο μέρος είναι το πιο αποκαλυπτικό του παιχνιδιού. Εδώ θα χειρίζεσαι δύο διαφορετικούς χαρακτήρες, τον ήρωα David Walker και έναν Gray. Για να τελειώσεις το Ward θα χρειαστείς τόσο τη μεμονωμένη δράση καθενός απ' αυτούς όσο και τη συνδυασμένη δράση τους. Και αυτό το μέρος του παιχνιδιού είναι αρκετά δύσκολο και απαιτεί μεγάλη εμπειρία. Το φινάλε του Ward είναι εξαιρετικά εντυπωσιακό - αλλά αυτό το αφήνω σ' εσάς.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού περιλαμβάνουν αρκετά διαφορετικά είδη, από τη χρήση διάφορων αντικειμένων "διαστημικής" τεχνολογίας, μέχρι και τα περίφημα slider puzzles που είναι αρκετά δύσκολα, όσο και αν μπορείτε να βρείτε συγκεκριμένα hints για τη λύση του καθενός από αυτά. Ποικίλλουν σε βαθμό δυσκολίας, κάτι που κάνει το παιχνίδι πολύ ευχάριστο.

Τελειώνοντας σας δίνω μία μοναδική συμβουλή. Αδιαφορήστε για τη λύση που κυκλοφόρησε στο Internet. Αν την ακολουθήσετε, μπορεί να τελειώσετε το Ward πολύ πιο εύκολα, αλλά, πιστέψτε με, θα χάσετε τελείως τη μαγεία που αυτό προσφέρει προσπαθώντας να αποκαλύψετε τα μυστικά του μόνοι σας.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, κάνε κλικ τον κέρσορα στο CASE που βρίσκεται προς το κάτω μέρος της οθόνης και πάρε από αυτό το screwdriver (κάνεις αριστερό κλικ για να το πάρεις και μετά δεξί κλικ για να το βάλεις αυτόματα στο inventory σου). Κάνε κλικ στο νεκρό εξωγήινο που είναι στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης και στο παράθυρο που ανοίγει κλικ στην τσέπη του (pocket). Πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse για να ανοίξεις το inventory σου (ή πάτα το πλήκτρο SPACEBAR ή πήγαινε τον κέρσορα στο εικονίδιο του inventory στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης) και πάρε από αυτό το κατσαβίδι. Τώρα κάνε USE SCREWDRIVER ON POCKET και, ανοίγοντας τη στολή του, βρίσκεις μία card. Κάνε δεξί κλικ για να βάλεις το κατσαβίδι πίσω στο inventory, πάρε την card και κάνε πάλι δεξί κλικ για να τη βάλεις και αυτή στο inventory. Τώρα βγες στο διάδρομο και πολύ γρήγορα κάνε κλικ πάνω στον πρώτο νεκρό εξωγήινο που βλέπεις κάτω στο πάτωμα. Πολύ γρήγορα πάρε την card που βλέπεις πάνω του. Ο πόνος που σου προκαλεί το necklace που φοράς στο λαιμό σου, όταν βγαίνεις από το δωμάτιο που ξεκινάς, σε υποχρεώνει να γυρίσεις σε αυτό, μια και εκεί σταματά η λειτουργία του.

Επιστρέφοντας στο αρχικό δωμάτιο, πήγαινε κοντά στα κόκκινα controls που βλέπεις στην αριστερή μεριά της οθόνης. Από το inventory σου πάρε τη δεύτερη card που βρήκες στο νεκρό εξωγήινο έξω στο διάδρομο πριν από λίγο και κάνε την κλικ σε αυτά. Θα γίνουν πράσινα και ταυτόχρονα θα σταματήσει η λειτουργία του necklace. Τώρα πια μπορείς να βγεις χωρίς πρόβλημα από το δωμάτιο αυτό. Η συνέχεια στις οθόνες σας... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	88
ΣΕΝΑΡΙΟ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	90

91



Ενα adventure που θα ξαφνιάσει οποιονδήποτε ασχοληθεί μαζί του, με την πολύ μεγάλη σεναριακή δύναμή του. Είναι από τις καλύτερες ιστορίες science fiction που έχω δει ως τώρα σε παιχνίδι του είδους. Περιέχει μερικές ατέλειες, όπως η έλλειψη speech, αλλά όλα αυτά θα τα ξεχάσετε μόλις αρχίσετε να παίζετε το παιχνίδι.



DUCATI WORLD
RACING CHALLENGE

Είμαι σίγουρος ότι οι φίλοι των δύο τροχών ήδη νιώσατε δέος αντικρίζοντας το θρυλικό όνομα του τίτλου. Αν μάλιστα το συνδυάσατε με το επίσης θρυλικό όνομα του Carl Fogarty, τότε ρίγη συγκίνησης θα διαπέρασαν το κορμί σας. Αν τίποτα απ' όλα αυτά δεν συνέβη, η συνέχεια της ανάγνωσης αυτής της παρουσίασης ίσως και να είναι περιττή...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	Acclaim
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	Pentium II 266MHz, 32MB RAM, 16MB 3D Card AGP (Direct 3D), 4x CD-ROM, 50 MB HD, Soundblaster 16

Του Γιάννη Τζόιτη



Ο απόηχος της είδησης σχετικά με την οριστική αποχώρηση του Carl Fogarty από την αγωνιστική δράση είναι βέβαιο ότι θα αργήσει πολύ να κοπάσει. Το πεινασμένο για νίκη βλέμμα του τρελού που έσπερνε τον ενθουσιασμό στα πλήθη, θα αποτελέσει μία ευχάριστη ανάμνηση πιστοποιώντας παράλληλα ότι ο κόσμος των δύο τροχών είναι σκληρός και φανερώνει το πραγματικό πρόσωπό του σε όλους ανεξαιρέτως. Οι πάμπολλοι τραυματισμοί, τελικά, έχουν οδυνηρές συνέπειες, ακόμα και για τους κορυφαίους. Το διαζύγιο, λοιπόν, του Fogarty με τους αγώνες αλλά και με την επίσημη αγαπημένη του, την Ducati, είναι πλέον γεγονός.

Η Acclaim, λες και ήθελε να αποδώσει φόρο τιμής στο ασύλληπτο αυτό δίδυμο, δημιούργησε το "Ducati World". Ισως αυτό το παιχνίδι να απαλύνει τον πόνο του αποχωρισμού, προσφέροντας στους φανατικούς ώρες εκρηκτικής δράσης.



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ DUCATI

Το φανταστικό ταξίδι ξεκινά από τη λιτή, κεντρική οθόνη του παιχνιδιού. Εκεί, εκτός από την επιλογή μέσω της οποίας μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους, όπως συσκευή ελέγχου και ήχο, θα συναντήσετε ακόμα δύο οι οποίες απευθύνουν ανοιχτή πρόσκληση για μία ανεπανάληπτη, εικονική εμπειρία. Ducati Quick Race και Ducati Life αναμένουν την προτίμησή σας ώστε να σας διαθέσουν τα ονειρώδη μοντέλα τους. Βέβαια, δεν πιστεύω ότι θα υπάρξει παίκτης που δεν θα τις τιμήσει και τις δύο δεόντως...

Ducati Quick Race

Πρόκειται για την ευκαιρία άμεσης πρόσβασης στις μηχανές και στις αγωνιστικές διαδρομές. Επιλέγοντας "Single Race", ξεκινάτε με πέντε διαθέσιμα μοντέλα και τρεις πίστες, έχοντας να επιλέξετε μεταξύ Normal και Hard επιπέδου δυσκολίας. Ο στόχος είναι να τερματίσετε πρώτοι σε καθεμία από τις πίστες αυτές, τόσο στο εύκολο όσο και στο δύσκολο επίπεδο. Κατά την πρόοδό σας, νέες πίστες θα γίνονται διαθέσιμες και νέα μοντέλα μηχανών θα προστίθενται στη συλλογή σας. Συνολικά υπάρχουν δεκαοχτώ πίστες που περιμένουν να φιλοξενήσουν τις προσπάθειές σας. Αν καταφέρετε να τις "ξεκλειδώσετε" όλες, τότε θα καταφέρετε να αποκτήσετε πρόσβαση και στις αντεστραμμένες διαδρομές τους.

Βεβαίως, υπάρχει πάντα η δυνατότητα να θέσετε εαυτούς αντιμέτωπους με το χρονόμετρο μέσω της επιλογής "Time Attack". Μην ξεχνάτε ότι ο χρόνος είναι ο δυσκολότερος αντίπαλος και ο μόνος που μπορεί να τεστάρει και να πιστοποιήσει τις πραγματικές δυνατότητές σας.



Ετοιμες οι αντίκες για το μεγάλο αγώνα. Ελπίζω να καταφέρουν να εκκινήσουν!



Η καυτή άσφαλτος φιλοξενεί αγόγγυστα το αγωνιστικό πάθος των αναβατών.



Φως στο τούνελ χωρίς τη Νικολούλη. Τελικά, όλα γίνονται σε αυτή τη ζωή.



Στη μονομαχία αυτή οι αναβάτες ποντάρουν τις μηχανές τους. Στο τέλος κάποιος θα 'χει δύο!

Μία άλλη επιλογή που θα συναντήσετε είναι η "2-Player", μέσω της οποίας δύο παίκτες τίθενται αντιμέτωποι με την τεχνική της διαιρούμενης οθόνης (split screen) και επιχειρούν να λύσουν τις όποιες διαφορές τους με έναν μάλλον αξιοπρεπή τρόπο. Επίσης, μπορείτε να σώζετε τα παιχνίδια σας αλλά και να τα φορτώνετε εκ νέου μέσα από τις σχετικές επιλογές, ενώ ανά πάσα στιγμή παρέχονται συγκεντρωτικά πληροφορίες σχετικές με την πρόοδό σας (Progress). Τέλος, υπάρχει ακόμα μία επιλογή που θα συναντήσετε και που σίγουρα θα τραβήξει την προσοχή σας. Ονομάζεται "Rewards" και σας προσφέρει αρκετές ενδιαφέρουσες εκπλήξεις. Αρκεί να σημειώνετε την απαιτούμενη πρόοδο, "ξεκλειδώνοντας" πίστες και μηχανές.

Ducati Life

Πρόκειται για το βασικό κορμό του παιχνιδιού που θα σας ξεναγήσει στο γοητευτικό και δυναμικό κόσμο της Ducati. Ξεκινάτε με ένα μικρό, χρηματικό ποσό και μεγαλεπήβολα σχέδια που στοχεύουν σε μία λαμπρή καριέρα. Αγωνιστείτε για τη δόξα και το χρήμα, βιώνοντας παράλληλα κάθε δυνατή συγκίνηση που τα εκπληκτικά μοντέλα της Ducati μπορούν να προσφέρουν. Ατυπα θα περπατήσετε στα μονοπάτια του παρελθόντος, αφού είναι δυνατή η απόκτηση μοντέλων από παρελθούσες δεκαετίες. Κατασκευές του '50, του '60 αλλά και νεότερες επιχειρούν να σας μεταφέρουν στο κλίμα της εποχής τους, θυμίζοντάς σας ότι η μοτοσυκλέτα ήταν ανέκαθεν τρόπος ζωής. Αποκτώντας όμως τα σύγχρονα, θηριώδη μοντέλα, με την ασύγκριτη ιπποδύναμη και τον εντυπωσιακό σχεδιασμό, θα έχετε την ευκαιρία να διαπιστώσετε την πρόοδο που έχει συντελεστεί, κάνοντας τις απαραίτητες συγκρίσεις.

Πολλές είναι κι εδώ οι υποεπιλογές που θα συναντήσετε. Η πλοήγησή σας ανάμεσά τους θα σας δώσει την ευκαιρία να αποκτήσετε καλύτερο εξοπλισμό (φόρμες, κράνη), να αναβαθμίσετε τα μηχανικά μέρη της μηχανής σας και, φυσικά, να αγοράσετε ή να πουλήσετε τα μοντέλα που επιθυμείτε. Οπως καταλαβαίνετε, για να συμβούν αυτά θα πρέπει να το "φυσάτε". Παραδάκι, λοιπόν, εξοικονομείτε από τους αγώνες στους οποίους λαμβάνετε μέρος κι εφόσον καταφέρετε να τους κερδίσετε. Αν πάλι τα χρήματά σας είναι λίγα, μην απογοητεύεστε. Ισως να επαρκούν για την αγορά κάποιας καλής μηχανής ελαφρώς μεταχειρισμένης.



ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ

Το Ducati World, επιχειρώντας να καινοτομήσει, ενσωματώνει κάποια πολύ ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά. Ενα από αυτά είναι η διαδικασία στην οποία θα πρέπει να υποβληθείτε ώστε να αποκτήσετε κάποιες άδειες οδήγηση, οι οποίες χρειάζονται προκειμένου να σας επιτραπεί η συμμετοχή σε ορισμένους αγώνες. Επίσης, η απόκτηση κάποιας μηχανής είναι πιθανό να προϋποθέτει την ύπαρξη κάποιας εκ των τεσσάρων συνολικά αδειών.

Τα τεστ οδήγησης που αναλαμβάνουν να σας εξοικειώσουν με τα μοντέλα της Ducati και να σας διδάξουν τον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να τα οδηγείτε είναι κυμαινόμενης δυσκολίας. Ανάλογα με την άδεια που θα θελήσετε να αποκτήσετε, θα πρέπει να καταβάλλετε και την αντίστοιχη προσπάθεια. Η επιτάχυνση και το στιγμιαίο φρενάρισμα, τα ζιγκ ζαγκ, οι κλειστές στροφές και τα ανισόπεδα τμήματα



Δεν πρόκειται για εξοχικό περίπατο αλλά για αγώνα σε εξέλιξη.



Οσο και να πεινάτε, καλύτερα να αποφύγετε τέτοιου είδους "σούπες".

της ασφάλτου είναι μερικές δοκιμασίες που θα πρέπει να περάσετε για να αποκτήσετε την πολυπόθητη άδεια.

Ακόμα ένα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό είναι το ακόλουθο: Οι αγώνες δεν αφορούν μόνο στα γνωστά είδη στα οποία κερδίζει όποιος τερματίσει πρώτος ή συλλέξει τους περισσότερους βαθμούς σε ένα πρωτάθλημα. Υπάρχουν και αναμετρήσεις που, αν αποδεχθείτε, θα ρισκάρετε τη μηχανή σας ή ένα μεγάλο χρηματικό ποσό ως στοίχημα. Εάν μάλιστα είστε τυχεροί, θα συναντήσετε κάποιους τρελούς τύπους οι οποίοι¥, έχοντας στην κατοχή τους κάποιο μοντέλο του '50, δεν θα διστάσουν να κονταριστούν μαζί σας. Σε αυτή την περίπτωση κι ενώ είστε ήδη κάτοχοι κάποιου σύγχρονου μοντέλου, θα απολαύσετε μία άνετη νίκη, προσθέτοντας ακόμα μία μηχανή στη συλλογή σας. Πρόκειται σίγουρα για πολύ ευχάριστες πινελιές, που προσδίδουν θετικά στον τίτλο, ενώ ταυτόχρονα ανεβάζουν κατακόρυφα την αντοχή του.

ΚΑΜΕΡΕΣ ΟΔΗΓΗΣΗΣ

Το παιχνίδι διαθέτει μόλις τρεις τον αριθμό, αλλά η προσωπική μου άποψη είναι ότι επαρκούν για τις ανάγκες του gamer.







ΜΕΤΡΙΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟΣ

Ο τομέας των γραφικών δεν έχει να επιδείξει κάτι αξιοσημείωτο. Ο μέσος όρος χαρακτηρίζει την ποιότητά του. Η σχεδίαση των μοντέλων της Ducati είναι ικανοποιητική, χωρίς να εντυπωσιάζει. Τα έντονα χρώματα κυριαρχούν, αλλά η αληθοφάνειά τους εμφανίζει τρωτά σημεία. Οι αναβάτες έχουν προσεχθεί λιγότερο καθώς εμφανίζονται αρκετά "τετραγωνισμένοι". Οσο για τις πίστες, ισχύουν τα ίδια. Αγωνιστικές, ασφάλτινες διαδρομές, χωρίς ιδιαίτερη φαντασία στη σχεδίασή τους. Μπορεί στην πορεία σας να διαβείτε γέφυρες και τούνελ, να δείτε ακόμα και αερόστατα, αλλά κατά πάσα πιθανότητα δεν θα εντυπωσιαστείτε. Η δική μου εκτίμηση είναι ότι οι πίστες διαθέτουν ανιαρή σχεδίαση, κάτι που φαίνεται περισσότερο όταν πρέπει να συμπληρωθεί ένας συγκεκριμένος αριθμός γύρων. Χωρίς κάτι να σου τραβάει την προσοχή από τον περιβάλλοντα χώρο καταντά κουραστική η προσπάθεια. Οσο για το background, έχουν χρησιμοποιηθεί κάποιες φωτορεαλιστικές εικόνες, χείριστης όμως ποιότητας. Οι δυνατές μονομαχίες είναι αυτές στις οποίες θα επικεντρωθεί τελικά το ενδιαφέρον, οι οποίες θα αναλάβουν να προσδώσουν στο παιχνίδι την απαιτούμενη αίγλη.

Ακόμη ένα ενοχλητικό σημείο απαντάται κατά τη διάρκεια των πτώσεων των αναβατών. Ενώ αυτά τα στιγμιότυπα θα μπορούσαν να προσφέρουν άφθονη διασκέδαση, με τους αναβάτες και τις μηχανές να πρωταγωνιστούν σε απολαυστικές "σούπες", για έναν ανεξήγητο λόγο διακόπτονται βίαια. Αν συνυπολογιστεί και η απουσία επανάληψης (replay),



Αυτή η μονομαχία φαντάζει άνιση.



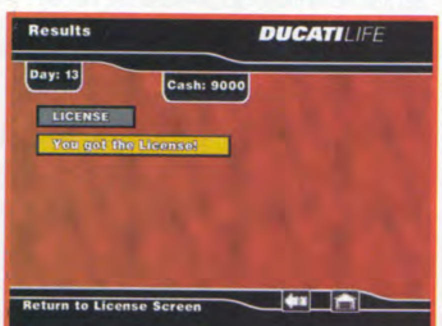
Μια κοντινή ματιά στα μπροστινά δισκόφρενα, έτσι, χωρίς ιδιαίτερο λόγο.

τότε η κατάσταση επιδεινώνεται, για να μην πω ότι γίνεται απογοητευτική. Επιτρέπεται σε παιχνίδια όπου το θέαμα βασιλεύει να μην υπάρχει η δυνατότητα καταγραφής της δράσης; Απαράδεκτο...

Κάπου εδώ υπεισέρχεται και ο τομέας του ήχου, ο οποίος, επιτρέψτε μου να πω, απογοητεύει κι αυτός. Οι ήχοι των μηχανών, αν και διαφέρουν από μοντέλο σε μοντέλο, δεν αποδίδουν την πραγματικότητα. Περισσότερο βόμβο από κάποια σμάρια εντόμων φέρνουν στο νου παρά μηχανικά παραγόμενους ήχους. Φτωχά είναι και τα εφέ των συγκρούσεων, ενώ οι αναβάτες δεν βγάζουν άχνα όσο επώδυνη κι αν είναι η όποια πτώση τους. Μόνο το μουσικό θέμα που "ντύνει" τον τίτλο διασώζεται, αλλά αυτό δεν φαίνεται να έχει και πολλή σημασία. Μάλλον κάποιοι δεν έχουν συνειδητοποιήσει ακόμα ότι ο πήχης έχει τοποθετηθεί πολύ ψηλά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Ο χειρισμός, ευτυχώς, είναι από τους τομείς που λειτουργούν άψογα. Η μηχανή ελέγχεται με τα βέλη κατεύθυνσης, ενώ υπάρχουν πρόσθια αλλά και οπίσθια φρένα που διευκολύνουν το φρενάρισμα. Η αντίδρασή της είναι άμεση στις όποιες εντολές μας και αυτό κάνει το Ducati World εύκολο στη χρήση του. Οι τρεις διαθέσιμες κάμερες οδήγησης βοηθούν επίσης αρκετά. Η πιο εντυπωσιακή φαίνεται να είναι αυτή από τη θέση του οδηγού,



Μόλις απέκτησα μία πολυπόθητη άδεια οδήγησης.



Καλά που βγήκε το μήνυμα στην οθόνη γιατί δεν είχα καταλάβει ότι πήρα λάθος δρόμο!



Πώς το "κόβετε" το μοντελάκι; Καλό, ε;

CHEATS

Εντάξει, αν δεν τα καταφέρνετε και τόσο καλά με τις επιδόσεις σας, δεν έφτασε και το τέλος του κόσμου. Δοκιμάστε αντί για όνομα να πληκτρολογήσετε, με κεφαλαία γράμματα, τα κάτωθι και όλα θα γίνουν πιο εύκολα.

ITSALLOVER: Πλήρης πρόσβαση στο Single Race mode.

GREEDYGIT: Δείτε τις καταθέσεις σας να απογειώνονται!

THEDOGSNADS: Μόλις αποκτήσατε τη μηχανή του Fogarty στο Quick Race mode.

BADDRIVER: Ενεργοποιεί το Dunny mode ό,τι κι αν σημαίνει αυτό!

TEAM: Φωτογραφίες της ομάδας.

TODDMCARTOR: Todd 900 Superlite στο Quick Race mode.

που αφήνει να διαφανούν το τιμόνι και τα όργανα της μηχανής. Ευκολότερη όμως μοιάζει να είναι αυτή που χρησιμοποιεί προοπτική τρίτου προσώπου και την οποία μάλλον θα προτιμήσετε οι περισσότεροι.

Στην οθόνη θα διαπιστώσετε ότι απεικονίζονται ένα σωρό χρήσιμες πληροφορίες. Κάνοντας χρήση των πάνω και κάτω άκρων αυτής εμφανίζονται οι χρόνοι της κούρσας, η θέση σας, ο αριθμός των γύρων. Επίσης, υπάρχει ένας μικρός χάρτης της πίστας στον οποίο αποτυπώνεται, με τη μορφή χρωματιστής κουκκίδας, η θέση σας, αλλά κι ένα ταχύμετρο για να ελέγχετε καλύτερα την ταχύτητά σας.

Αναφερόμενος στο φυσικό μοντέλο κίνησης και στην τεχνητή νοημοσύνη των ψηφιακών αντιπάλων θα εκφραστώ και πάλι αρνητικά. Σε ό,τι αφορά το πρώτο, ο τρόπος που λειτουργεί κατατάσσει το παιχνίδι στην κατηγορία arcade. Σε καμία περίπτωση δεν μπορώ να θεωρήσω εξομοιωτή ένα παιχνίδι που επιτρέπει στις μηχανές να σκαρφαλώνουν στα περιθώρια των πιστών, χωρίς συνέπειες αλλά και χωρίς να σημειώνεται κάποια φθορά στα μηχανικά μέρη τους. Οι πτώσεις μερικές φορές είναι αρκετά θεαματικές, αλλά σίγουρα δεν είναι πάντοτε ρεαλιστικές, ενώ όλα τα μοντέλα φαίνεται να στρίβουν και γενικότερα να αντιδρούν πανομοιότυπα, με εξαίρεση την ταχύτητά τους.

Σε καμία περίπτωση, όμως δεν δημιουργείται η αίσθηση της αύξησης του βάρους της μηχανής λόγω της ταχύτητας. Με την ίδια ευκολία στρίβει είτε κινείται με λίγα χιλιόμετρα είτε με πολλά. Εξάλλου, οι όποιες επεμβάσεις στα χαρακτηριστικά της μηχανής (αναβαθμίσεις) φαίνεται να της προσδίδουν μεγαλύτερη ταχύτητα και τίποτα περισσότερο.

Όσο για την τεχνητή νοημοσύνη, κυμαίνεται σε χαμηλά επίπεδα. Ιδίως αν ρυθμίσετε το παιχνίδι στην εύκολη βαθμίδα, θα παρατηρήσετε τους αντιπάλους σας να κινούνται στο δρόμο σαν να έχουν καταναλώσει άφθονη μπίρα ή άλλα αλκοολούχα ποτά. Ούτε λόγος να γίνεται για ιδανικές γραμμές και τα σχετικά. Αφήστε που δεν είναι καθόλου ανταγωνιστικοί. Επιλέγοντας το πιο δύσκολο επίπεδο, τα πράγματα βελτιώνονται, όχι όμως τόσο θεαματικά ώστε να αλλάξουμε ριζικά άποψη για τον συγκεκριμένο τομέα.

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Ο κόσμος της Ducati θα πρέπει να είναι εντυπωσιακός, τουλάχιστον αυτό μας έχουν μεταφέρει οι αγώνες του παγκόσμιου πρωταθλήματος που έχουμε παρακολουθήσει. Αν και το παιχνίδι φιλοδοξεί να προσφέρει μία ψηφιακή γεύση του, δεν νομίζω ότι καταφέρνει το σκοπό του. Καταλήγει να είναι ένα διασκεδαστικό arcade παιχνιδάκι που διαθέτει αρκετά μεγάλη αντοχή στο χρόνο. Οι όποιες καινοτομίες του, αν και σημαντικές, δεν επαρκούν για να το εκτοξεύσουν στην κορυφή. Από τα αξιοσημείωτα στοιχεία του είναι η ευκαιρία που προσφέρει για να γνωρίσει κάποιος τα μοντέλα της Ducati. τόσο αυτά παρελθουσών δεκαετιών όσο και τα σημερινά, υπερσύγχρονα superbikes. Μην ψάχνετε, όμως, για την απόλυτη εμπειρία, ευελπιστώντας στην εξομοίωση της οδήγησης ενός τέτοιου μοντέλου, γιατί τότε θα απογοητευτείτε...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	70
ΑΝΤΟΧΗ	90
GAMEPLAY	75
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	75

77



Φαντάζομαι ότι στην πραγματικότητα ο κόσμος της Ducati είναι σίγουρα πιο συναρπαστικός!



Το Cossacks: European Wars είναι ένα Real Time Strategy με αρκετές αξιώσεις. Πρόκειται για ένα παιχνίδι, τοποθετημένο σε ιστορικά γεγονότα που εξελίχθηκαν κατά τη διάρκεια του 14ου και 15ου αιώνα, το οποίο χαρακτηρίζεται από τη μεγάλη ομοιότητά του με τη σειρά Age Of Empires. Αν αυτό είναι θετικό ή αρνητικό, θα το εξετάσουμε στις σελίδες που ακολουθούν.

του Γιάννη Τζιφή
blackdea@hotmail.com

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
CDV

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200 με 64MB RAM, Windows 95/98/2000/ME και NT, 250MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η κυκλοφορία του παιχνιδιού Cossacks: European Wars τοποθετείται χρονικά αρκετά κοντά με αυτήν των Red Alert 2, Call To Power 2 και Sudden Strike, αφήνοντας έτσι αδιάφορους πολλούς από τους οπαδούς των Real Time Strategy παιχνιδιών. Ας μην ξεχνάμε, όμως, πως κατασκευάστρια εταιρεία του δεν είναι άλλη από την CDV, που έχει αποδείξει πολλές φορές την αξία της στη δημιουργία Real Time Strategies.

ΣΕΝΑΡΙΟ

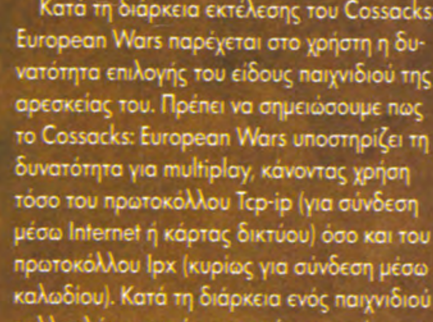
Οπως προαναφέραμε, το Cossacks: European Wars είναι ένα ιστορικό Real Time Strategy παιχνίδι, η πλοκή του οποίου βασίζεται σε ιστορικά δεδομένα που διαδραματίστηκαν στην Ευρώπη κατά τον 14ο και 15ο αιώνα. Κατά τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο ολόκληρα έθνη και πολιτείες δημιουργήθηκαν ή καταστράφηκαν, ενώ ο χρυσός χρησίμευε για την ίδρυση και τη συντήρηση πολυάριθμων στρατών. Εξελίχθηκαν ατελείωτοι πόλεμοι για την τελική επικράτηση, οι μάχες των οποίων διαδραματίστηκαν τόσο στην ξηρά όσο και στη θάλασσα, σκορπίζοντας παντού αίμα. Ωστόσο υπήρξε ταυτόχρονα και περίοδος-σταθμός για την παγκόσμια ιστορία, αφού αναπτύχθηκαν νέες συμφωνίες μεταξύ των εθνών, ενώ άλλες έπαψαν να ισχύουν οδηγώντας σε πολύνεκρους πολέμους, οι οποίοι χαρακτηρίστηκαν από τη στρατηγική τελειότητα των διοικητών. Η νέα εποχή ξεκίνησε με την ύπαρξη του νεοσύστατου βαρέος πυροβολικού, καθώς και με τον οξύ ήχο των πρωτοεμφανιζόμενων σφαιρών. Σε αυτό το τμήμα της ιστορίας καλείται η συμβολή του χρήστη προκειμένου το έθνος του να επικρατήσει των άλλων ή απλώς να αποφύγει την εξαφάνιση.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κατά τη διάρκεια εκτέλεσης του Cossacks: European Wars παρέχεται στο χρήστη η δυνατότητα επιλογής του είδους παιχνιδιού της αρεσκείας του. Πρέπει να σημειώσουμε πως το Cossacks: European Wars υποστηρίζει τη δυνατότητα για multiplay, κάνοντας χρήση τόσο του πρωτοκόλλου Tcp-ip (για σύνδεση μέσω Internet ή κάρτας δικτύου) όσο και του πρωτοκόλλου Ipx (κυρίως για σύνδεση μέσω καλωδίου). Κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού πολλαπλών χρηστών, μπορούμε να ορίσουμε εάν θα επιλέξουμε τη μέθοδο Death Match ή τη Historical Battle.

Death Match: Με τη συγκεκριμένη μέθοδο οι χρήστες επιλέγουν ένα έθνος με το οποίο θα πρέπει να επιβληθούν στους αντιπάλους τους. Πρέπει να σημειώσουμε πως υπάρχει η δυνατότητα σύναψης συμμαχιών.

Historical Battle: Εδώ οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν μία συγκεκριμένη ιστορική



Επίθεση σε μία καλά οχυρωμένη πόλη. Θα αντέξει άραγε;



Θα πρέπει να φροντίσετε ώστε η αποικία σας να διαθέτει τα απαραίτητα προς το ζην κτίσματα.



Στην εικόνα μπορούμε να παρατηρήσουμε την έμφαση που έχει δοθεί στη λεπτομέρεια των γραφικών του περιβάλλοντος.

μάχη και να λάβουν μέρος σε αυτή, αφού προηγουμένως διαλέξουν την παράταξη στην οποία θα ενσωματωθούν.

Εάν επιλέξετε τη λειτουργία Single Player, η οποία εμφανίζεται στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού, τότε θα ακολουθήσει η εμφάνιση των εξής επιλογών:

Campaign: Κατά την επιλογή της μεθόδου Campaign ακολουθούμε μία συγκεκριμένη ροή αποστολών μέχρι την τελική επικράτηση. Η εξέλιξη των εν λόγω αποστολών είναι κλιμακωτή, γεγονός που σημαίνει πως αν δεν τελειώσουμε μία από αυτές, δεν μπορούμε να συνεχίσουμε στην επόμενη. Οι αποστολές χωρίζονται σε πέντε κατηγορίες ανάλογα με τη χρονική περίοδο που εξελίχθηκε καθεμία. Ανάμεσα στις πέντε αυτές κατηγορίες περιλαμβάνεται και η Tutorial, η οποία θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν το παιχνίδι και να εξοικειωθούν με το gameplay του.

Single Mission: Οπως μας προϊδεάζει το όνομα της συγκεκριμένης επιλογής, μπορούμε να συμμετάσχουμε σε μία και μόνο αποστολή που εμείς θα επιλέξουμε. Υπάρχουν δέκα διαφορετικές αποστολές στις οποίες μπορούμε να ορίσουμε το επίπεδο δυσκολίας, το οποίο έχει τέσσερις βαθμίδες.

Random Map: Πρόκειται για την τρίτη και τελευταία επιλογή. Με το Random Map μας δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσουμε το δικό μας πεδίο δράσης. Επίσης, μπορούμε να ορίσουμε πόσοι πολιτισμοί θα περιλαμβάνονται στο παιχνίδι, καθώς και το επίπεδο δυσκολίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το Cossacks: European Wars διαθέτει υπέροχα γραφικά, που θα σας καταπλήξουν. Είναι πολύ καλά σχεδιασμένα, ενώ έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στη λεπτομέρεια τόσο των οικημάτων και των μονάδων όσο και της γεω-



Οι κάτοικοι του χωριού αποκρούουν μία επίθεση ληστών.

γραφικής περιοχής. Το γεγονός αυτό βοηθάει στην καλή αισθητική του παιχνιδιού, αλλά και το χρήστη ώστε να μην κουράζεται. Ο τίτλος μας κατέπληξε με το πολύ καλό scrolling που χρησιμοποιεί στην οθόνη.
Πρέπει, επίσης, να σημειώσουμε πως το οπτικό πεδίο του χρήστη κατά την εξερεύνηση άγνωστης περιοχής απεικονίζεται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Το μοναδικό ίσως αρνητικό στοιχείο που παρατηρήσαμε στο παιχνίδι είναι η δυσαναλογία μεταξύ κτιρίων και μονάδων. Τέλος, πρέπει να προσθέσουμε πως διαθέτει υπέροχα ειδικά εφέ, στα οποία περιλαμβάνονται ο καπνός, η ομίχλη, οι εκρήξεις, καθώς και η αντήχηση των εκρήξεων, ενώ για την απεικόνιση του νερού χρησιμοποιείται Real Time rendering. Ο ήχος που χρησιμοποιεί το Cossacks: European Wars είναι εξίσου υπέροχος με τα γραφικά, αφού περιλαμβάνει πολύ καλά ηχητικά εφέ σε συνάρτηση με τις εξίσου καλές μελωδίες, οι οποίες δεν κουράζουν το χρήστη.

GAMEPLAY

Από τη στιγμή που ξεκινήσαμε την ενασχόληση με το Cossacks: European Wars όλα μας θύμιζαν σε μεγάλο βαθμό το Age Of





Αλλη μία... ήττα.



Ο,τι απέμεινε από τις... αήττητες στρατιές μου.

Empires. Αν εξαιρέσουμε τις διαφορετικές μονάδες και τα κτίρια, δεν υπάρχουν διαφορές κατά τη διάρκεια των αποστολών. Χωρίς καμία υπερβολή θα υποστηρίζαμε ότι ο εν λόγω τίτλος θα μπορούσε κάλλιστα να ήταν η συνέχεια του Age Of Empires και όχι ένας ανεξάρτητος τίτλος.

Η πρώτη κίνηση στην οποία πρέπει να προβεί ο χρήστης προτού ξεκινήσει το παιχνίδι είναι η επιλογή ενός από τα 16 έθνη που περιλαμβάνονται. Σημειώνεται ότι κάθε πολιτισμός διαθέτει τα δικά του χαρακτηριστικά, τις δικές του αδυναμίες αλλά και μονάδες. Από τη στιγμή που ο χρήστης ξεκινάει το παιχνίδι έχει στη διάθεσή του μερικούς Peasant (εργάτες) και αρκετές ποσότητες αγαθών, με τα οποία πρέπει να δημιουργήσει την αποικία του και να τη συντηρήσει. Πρωταρχικός στόχος του παίκτη είναι η δημιουργία μίας Town Hall (το αντίστοιχο της Town Center στο Age Of Empires), ενώ στη συνέχεια θα πρέπει να κατασκευάσει αρκετές φάρμες και ορυχεία προκειμένου να μην εξαντληθούν τα αγαθά της αποικίας. Πρέπει να σημειώσουμε πως κάθε κτίριο έχει δυνατότητες βελτίωσης, οι οποίες όμως κοστίζουν. Τα αγαθά τα οποία έχει στη διάθεσή του ο χρήστης και τα οποία είναι απαραίτητα τόσο για τη συντήρηση όσο και για την εξάπλωση της αποικίας είναι τα εξής έξι: Ξύλο, Φαγητό, Πέτρα, Χρυσός (σας θυμίζει κάτι;), Σίδηρος και Ανθρακας. Καθένα από τα προαναφερόμενα αγαθά έχει χρήση σε διαφορετικές διαδικασίες. Αφού η αποικία αρχίσει να παράγει τα δικά της αγαθά και γίνει αυτόχθονη, ο χρήστης θα πρέπει να προβεί στη δημιουργία στρατού αλλά και αμυντικών κτισμάτων που θα προστατέψουν την αποικία από κακόβουλες ενέργειες τρίτων. Ανάμεσα στα αμυντικά κτίσματα περιλαμβάνεται το Palling (ξύλινο τείχος), το Wall (πέτρινο τείχος) και το Gate (θύρα πρόσβασης). Οσον αφορά στο θέμα του στρατού, το Cossacks: European Wars περιλαμβάνει πολλές διαφορετικές μονάδες, τόσο στην ξηρά όσο και στη θάλασσα.

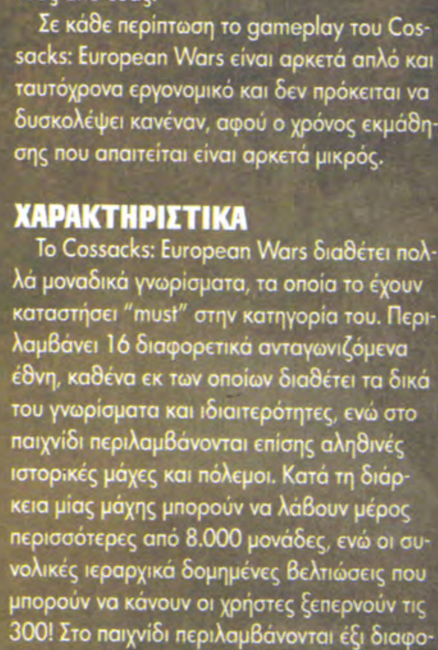


Μία σημαντική καινοτομία που διαθέτει το παιχνίδι είναι η κατανάλωση φαγητού τόσο από τους εργάτες όσο και από τους στρατιώτες. Δηλαδή ενώ έχουμε ήδη δημιουργήσει το στρατό μας, χρησιμοποιώντας τα απαραίτητα αγαθά, το αποθηκευμένο φαγητό που έχει η αποικία μας συνεχίζει να εξαντλείται, αφού χρησιμεύει για τη συντήρηση των στρατιωτών μας. Ακόμα μία καινοτομία του παιχνιδιού είναι η επιλογή, με ένα πλήκτρο, όλων των εργατών που δεν απασχολούνται τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Ετσι, ο χρήστης δεν χρειάζεται πλέον να μπει στη διαδικασία να "οργώσει" όλο το χάρτη προκειμένου να βρει ποιες μονάδες εργάζονται και ποιες όχι. Το μοναδικό αρνητικό στοιχείο που παρατηρήσαμε είναι η σχετικά αργή κίνηση των μονάδων, που μπορεί να κουράσει αρκετούς από εσάς.

Σε κάθε περίπτωση το gameplay του Cossacks: European Wars είναι αρκετά απλό και ταυτόχρονα εργονομικό και δεν πρόκειται να δυσκολέψει κανέναν, αφού ο χρόνος εκμάθησης που απαιτείται είναι αρκετά μικρός.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το Cossacks: European Wars διαθέτει πολλά μοναδικά γνωρίσματα, τα οποία το έχουν καταστήσει "must" στην κατηγορία του. Περιλαμβάνει 16 διαφορετικά ανταγωνιζόμενα έθνη, καθένα εκ των οποίων διαθέτει τα δικά του γνωρίσματα και ιδιαιτερότητες, ενώ στο παιχνίδι περιλαμβάνονται επίσης αληθινές ιστορικές μάχες και πόλεμοι. Κατά τη διάρκεια μίας μάχης μπορούν να λάβουν μέρος περισσότερες από 8.000 μονάδες, ενώ οι συνολικές ιεραρχικά δομημένες βελτιώσεις που μπορούν να κάνουν οι χρήστες ξεπερνούν τις 300! Στο παιχνίδι περιλαμβάνονται έξι διαφορετικά αγαθά τα οποία πρέπει να συλλέξει ο



Ωρα να πάρω το αίμα μου πίσω.

χρήστης, γεγονός που δημιουργεί ένα πολύ καλό και ρεαλιστικό οικονομικό σύστημα. Επίσης, δίνεται η δυνατότητα στον παίκτη να συντάξει το στρατό του σε διάφορους πολεμικούς σχηματισμούς, ενώ ταυτόχρονα παρέχει μία εκτεταμένη εγκυκλοπαίδεια που καλύπτει πλήρως τις ανάγκες του. Τέλος, παρέχει τη δυνατότητα τόσο δικτυακού παιχνιδιού με 8 χρήστες όσο και δημιουργίας χάρτη της αρεσκείας μας.

COSSACKS: EUROPEAN WARS vs AGE OF EMPIRES 2

"Ο νέος είναι ωραίος, αλλά ο παλιός είναι αλλιώς", είναι μία έκφραση που ταιριάζει στη συγκεκριμένη περίσταση. Οπως έχουμε δει και στην ιστορία των computer games, η αντιγραφή ενός τίτλου δεν βγάζει πουθενά. Ωστόσο, το Cossacks: European Wars ίσως να αποτελέσει εξαίρεση στον κανόνα, αφού δεν είναι απλώς μία απομίμηση του Age Of Empires, αλλά, ενσωματώνοντας πολλά νέα στοιχεία, μπορεί να το κοντράρει στα ίσια. Το τελευταίο, βέβαια, είναι σίγουρα το δημοφιλέστερο Real Time Strategy.

Αλλά ας εξετάσουμε αναλυτικότερα τα κοινά σημεία των εν λόγω παιχνιδιών, ξεκινώντας από το χαρακτηριστικό του ανωτάτου ορίου μονάδων που μπορεί να παραβρεθεί σε μία μάχη. Εδώ πραγματικά το Cossacks: European Wars υπερέχει ξεκάθαρα, αφού δίνει τη δυνατότητα της ταυτόχρονης ύπαρξης 8.000 μονάδων σε αντίθεση με το Age Of Empires 2 που περιορίζεται στις 1.600 (8 πολιτισμοίx200 που είναι το ανώτερο όριο). Το δεύτερο σημείο που θα εξετάσουμε είναι αυτό των αγαθών που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι, στο οποίο φαίνεται να διαπρέπει ξανά το Cossacks, μια και περιλαμβάνει έξι διαφορετικά αγαθά, σε αντίθεση με το AOE 2 που περιλαμβάνει τέσσερα, γεγονός που ανεβάζει ακόμα περισσότερο τα επίπεδα του ρεαλισμού. Το τρίτο σημείο στο οποίο υπερτερεί ο παρουσιαζόμενος τίτλος είναι αυτό των ειδικών εφέ που χρησιμοποιεί: Περιλαμβάνει εφέ και ομίχλη, ενώ στο Age Of Empires 2 δεν υπάρχει κανένα από αυτά. Επίσης υπερτερεί σε ό,τι αφορά τις βελτιώσεις, αφού προσφέρει στο χρήστη περισσότερες από 300.

Τα προαναφερόμενα μας οδηγούν στο συμπέρασμα πως το Cossacks: European Wars είναι ρεαλιστικότερο του Age Of Empires 2. Σε αυτό συμβάλλουν και οι καινοτομίες που έχουν προστεθεί, όπως η κατανάλωση φαγητού για τη συντήρηση του στρατού και των πολιτών, καθώς και η εύκολη επιλογή των εργατών που δεν απασχολούνται. Από την άλλη πλευρά, όμως, το Age Of Empires 2, υπερτερεί ξεκάθαρα στους τομείς των γραφικών, του ήχου αλλά και σε αυτόν της ταχύτητας, όπου το Cossacks μπορεί να χαρακτηριστεί αργό. Σε κάθε περίπτωση και τα δύο παιχνίδια είναι πολύ καλά και αποτελούν "must" για τους φίλους των Real Time Strategy. Η τελική επιλογή έγκειται σε εσάς.

ΤΕΛΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ

Το Cossacks: European Wars αναμφισβήτητα αποτελεί ένα από τα καλύτερα Real Time Strategies και θα το συνιστούσαμε ανεπιφύλακτα στους λάτρεις του είδους. Η κατάσταση θα βελτιωνόταν ακόμα περισσότερο εάν ήταν λίγο γρηγορότερο. Πάντως, το δημιούργημα της CDV, διαθέτοντας πολλές καινοτομίες, σίγουρα θα αποτελέσει ένα κλασικό παιχνίδι στρατηγικής.

PC



Ετοιμοι για απόβαση.



Χμ, εδώ μάλλον προμηνύεται σφαγή.



Από το συγκεκριμένο παράθυρο μπορούμε να αντλήσουμε πληροφορίες για τα κτίσματα και τις μονάδες του παιχνιδιού.

ΧΡΗΣΙΜΑ ΠΛΗΚΤΡΑ

Πλήκτρο	Λειτουργία
~	Εμφανίζει και κρύβει την μπάρα κατάστασης τόσο στα οικήματα όσο και στις μονάδες.
Q	Εμφανίζει στην οθόνη το έδαφος το οποίο καταλαμβάνει καθένα από τα κτίριά μας.
I	Εμφανίζει ένα παράθυρο με γενικές πληροφορίες που αφορούν στη συγκεκριμένη χρονική στιγμή του παιχνιδιού.
O	Προσθέτει στα κτίριά μας διαφάνεια, προκειμένου να μπορούμε να δούμε πίσω από αυτά.
Enter	Μας δίνει τη δυνατότητα να στείλουμε μήνυμα στους υπόλοιπους χρήστες.
M	Αλλάζει το μέγεθος του παραθύρου του χάρτη.
Pause	Τίποτα περισσότερο από παύση του παιχνιδιού.
F12	Μας δίνει πρόσβαση στο In Game Menu του παιχνιδιού.
→	Τα Cursor Keys μας επιτρέπουν την πλοήγηση στα γεωγραφικά εδάφη.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

86



Ακόμη μία ευχάριστη έκπληξη από τη CDV, που μας έχει συνηθίσει στις δημιουργίες πολύ καλών και διαχρονικών Real Time Strategies. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που συνδυάζει απόλυτα τη στρατηγική με τα ιστορικά γεγονότα που εξελίχθηκαν κατά τη διάρκεια του 14ου και 15ου αιώνα.

Alice

Η αλήθεια είναι ότι ποτέ δεν είχα ασχοληθεί με το εν λόγω παραμύθι. Τα μόνα που γνωρίζω για την Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων είναι ότι υπήρχε ένας γάτος με πλίθιο χαμόγελο που όλο εξαφανιζόταν, ένας λαγός διόλου ομιλητικός που όλο έτρεχε, κάτι φρουροί-τραπουλόχαρτα και, τέλος, η Αλίκη που, προφέροντας κάτι λόγια, μεγάλωνε ή μίκραινε... Ισως αν μου άρεσε το παραμύθι, το εν λόγω παιχνίδι να είχε κρατήσει λίγο περισσότερο το ενδιαφέρον μου...

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
ELECTRONIC ARTS/ROGUE ENTERTAINMENT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 400MHz ή K6-2 (Pentium III ή Athlon 500MHz προτείνεται), 64MB RAM (τουλάχιστον 128 για high-detail textures), 580MB ελεύθερα στο σκληρό, 3D επιταχυντής με 16MB RAM (32MB κατά προτίμηση) και κάρτα ήχου συμβατή με DirectX 7, 8x CD-ROM

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το παιχνίδι δημιουργήθηκε από τη σχετικά άπειρη Rogue Entertainment και διανέμεται από την Electronic Arts. Το όνομα που συνοδεύει τον τίτλο ανήκει στον πρώην level designer της id American McGee, ο οποίος αποφάσισε να εγκαταλείψει την id και να επιζητήσει μόνος του διεθνή φήμη και αναγνώριση, ετοιμάζοντας ένα δικό του παιχνίδι με μια προγραμματιστική ομάδα υπό την ηγεσία του, τη Rogue. Δεν ξέρω για εσάς, αλλά η προαναφερόμενη ιστορία μού θυμίζει τον John Romero και την "Dai-patata" του... Εκαναν οι κύριοι (Romero και McGee) μία επιτυχία ως ομάδα, πήραν τα μυαλά τους αέρα και αποσκίρτησαν για solo καριέρα. Ο Romero εν τέλει έκανε μια τρύπα στο νερό, ενώ ο McGee, αν θέλουμε να είμαστε ακριβοδίκαιοι, έκανε... τα τρία τέταρτα μιας τρύπας στο νερό! Δηλαδή ο τίτλος του δεν ήταν παταγώδης αποτυχία, όπως το Daikatana, αλλά απλώς μέτριος. Ή τουλάχιστον αυτή είναι η άποψή μου, την οποία είμαι σίγουρος ότι δεν πρόκειται να συμμεριστούν πολλοί άλλοι ξενόγλωσσοι συνάδελφοι (δίνουν εξέχουσα σημασία στα γραφικά, βλέπετε...).



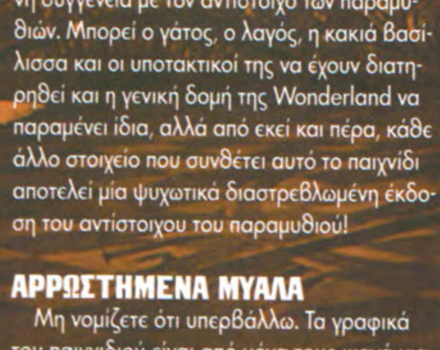
AND SO THE STORY GOES...

Στο παιχνίδι η Αλίκη παρουσιάζεται λίγο μεγαλύτερη και πιο ώριμη απ' ό,τι την είχαμε συνηθίσει στο παραμύθι. Σύμφωνα με την εισαγωγή, εξαιτίας μιας πυρκαγιάς στο σπίτι της η Αλίκη έχασε τους γονείς της, κάτι που την οδήγησε στην παραφροσύνη και κλείστηκε σε άσυλο ψυχοπαθών. Και ενώ σωματικά συμπεριφέρεται όπως ένα "φυτό", πνευματικά έχει ήδη δραπετεύσει από το σώμα της και επισκέπτεται την Wonderland για να μπορέσει να ξαναβρεί τη λογική της. Σε αυτό το ταξίδι της καλούμαστε να τη βοηθήσουμε κι εμείς... Είστε έτοιμοι να εισέλθετε στον κόσμο της απόλυτης ψυχεδέλειας;

Το τελευταίο, ως στοιχείο του παιχνιδιού δεν το έχω αναφέρει μέχρι στιγμής, αλλά η αλήθεια είναι ότι όχι μόνο υφίσταται, αλλά κυριαρχεί. Οσοι νομίζετε ότι όταν θα βάλετε την Alice στον υπολογιστή σας θα αναβιώσετε αυτές τις παραμυθένιες παιδιάστικες εμπειρίες που σας προσέφερε ως μικρά παιδιά ο μύθος της Αλίκης, γελιέστε. Ο κόσμος της Alice δεν έχει παρά μακρινή συγγένεια με τον αντίστοιχο των παραμυθιών. Μπορεί ο γάτος, ο λαγός, η κακιά βασίλισσα και οι υποτακτικοί της να έχουν διατηρηθεί και η γενική δομή της Wonderland να παραμένει ίδια, αλλά από εκεί και πέρα, κάθε άλλο στοιχείο που συνθέτει αυτό το παιχνίδι αποτελεί μία ψυχωτικά διαστρεβλωμένη έκδοση του αντίστοιχου του παραμυθιού!

ΑΡΡΩΣΤΗΜΕΝΑ ΜΥΑΛΑ

Μη νομίζετε ότι υπερβάλλω. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι από μόνα τους ικανά για να αποδείξουν του λόγου το αληθές. Οφείλω να παραδεχτώ ότι πρόκειται για μία από τις πιο όμορφες γραφικές επενδύσεις που έχουν γίνει ποτέ σε παιχνίδι δράσης (αν όχι η πιο όμορφη). Αν είχε οποιοσδήποτε την παραμικρή αμφιβολία για τις δυνατότητες της μηχανής γραφικών του Quake 3, η Alice φροντίζει να τις ξεδιαλύνει. Τα γραφικά του είναι γεμάτα έντονους αλλά και εξωπραγματικούς χρω-



Α, σας το είπα ότι η Βασίλισσα έχει μανία με τους αποκεφαλισμούς; Χμ... άσ' το καλύτερα. Να μη βάζουμε και ιδέες στον αρχισυντάκτη! Προτιμώ το μαστίγωμα, το θέλω το κεφαλάκι μου!



Οι φρουροί-τραπουλόχαρτα της βασίλισσας. Προσέξτε μη σας πάρουν "πρέφα", γιατί θα πέσετε "ξερή", εε... ξεροί από τα χτυπήματά τους!



Στην τελευταία πίστα, ο McGee έβαλε όλη τη μαεστρία του για τη σχεδίαση του επιπέδου. Αλλο να σας το λέω κι άλλο να το βλέπετε...

ματισμούς, ποικίλα και παραμορφωμένα περιβάλλοντα, backgrounds που κόβουν την ανάσα, άψογα σχεδιασμένους εχθρούς, ωραία εφέ μάχης και άλλα στοιχεία που συνθέτουν έναν κόσμο που πράγματι σε μαγεύει και σε παρασύρει σε μία πολλά υποσχόμενη (αλλά εν τέλει καθόλου πραγματοποιούμενη) εμπειρία ψυχεδέλειας.

Η σχεδίαση των επιπέδων έρχεται να δέσει με την αριστουργηματική γραφική επένδυση και να απογειώσει την αισθητική απόλαυση. Οι πίστες της Alice είναι ίσως οι πιο αρρωστημένα παράξενες που έχετε δει ποτέ σε παιχνίδι action. Καθεμία έχει και κάτι διαφορετικό, η μία είναι πιο αλλόκοτη από την άλλη, όλες όμως διαπνέονται από την αίσθηση του μαγικού, του παραμυθένιου - αν και μάλλον αυτό το παραμύθι θα είναι παραμύθι τρόμου και όχι ιστοριούλα για μικρά παιδιά. Ενας εφιάλτης που υποτίθεται ότι βιώνει η Αλίκη στον ατέλειωτο ύπνο της και μόνο ένα διεστραμμένο μυαλό όπως αυτό του McGee θα μπορούσε να τον γεννήσει.

Μπορεί τα ανωτέρω να σας φαίνονται ενδιαφέροντα (συνδυασμένα και με την όμορφη περιγραφή μου!), η αλήθεια όμως είναι ότι πολύ γρήγορα θα απηυδήσετε από όλα αυτά τα εξωπραγματικά. Θα σας κουράσει το ατέλειωτο ταξίδι μακριά από τα γήινα και το παιχνίδι δεν πρόκειται να σας προσφέρει ούτε για λίγο μία καθησυχαστική επιστροφή στην πραγματικότητα.

Λες και ο McGee, σχεδιαστής επιπέδων γαρ, ήθελε να αποδείξει στους πάντες το πόσο αριστοτέχνης μπορεί να γίνει και έβαλε τα δυνατά του να σχεδιάσει κάθε πίστα πιο περίεργη από την προηγούμενη. Ενα παιχνίδι, όμως, δεν βασίζεται μόνο στα γραφικά, αλλά και στο gameplay. Και εκεί το Alice χωλαίνει. Και από τη στιγμή που αυτός ο τομέας δεν δύναται να συμβαδίσει με τον "απογειωμένο" τομέα των γραφικών, από κάποιο σημείο και μετά ο μόνος λόγος για να συνεχίσετε προς την επόμενη πίστα είναι για να δείτε τι άλλο μπορεί να επινοήσει ο McGee σχετικά με τη σχεδίαση των κόσμων της Wonderland. Πιστεύω πως θα συμφωνείτε μαζί μου ότι αυτός δεν είναι ικανός λόγος για να τερματίσετε ένα παιχνίδι και, πολύ πιθανόν, ούτε και για να το αγοράσετε...

ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ...

...της αξιοπρέπειας του τίτλου είναι ο ήχος. Αλλωστε γραφικά και ήχος συνήθως πάνε πακέτο σε πολλές τελευταίες παραγωγές, ωσάν εμπροσθοφυλακή, χωρίς όμως να ακολουθεί τίποτα πίσω τους. Είναι χαρακτηριστικότατη η αντίληψη αυτή των προγραμματιστών (ότι τα γραφικά και ο ήχος θα σημειώσουν τις πωλήσεις κι όχι το πλούσιο gameplay) και απορώ γιατί ακόμη δεν έχουν βάλει μυαλό, αφού αρκετοί μέχρι στιγμής "έφαγαν τα μούτρα τους" για τον ίδιο λόγο.

Οπως και να έχει, στον ήχο έχει γίνει αριστουργηματική δουλειά. Η μουσική που θα σας συνοδεύει στις περιπλανήσεις σας είναι πολύ ατμοσφαιρική, με αρκετή ποικιλία, και διακατέχεται από ένα πνεύμα εξωπραγματικό



Ο πλήρης χάρτης του παιχνιδιού. Εννέα οι πίστες στο σύνολο, μολονότι περιμέναμε αρκετές ακόμα...

και παραμυθένιο. Θα έλεγε κανείς ότι οι υπεύθυνοι του ήχου είδαν πρώτα τα γραφικά του παιχνιδιού και μετά συνέθεσαν τη μουσική του τίτλου. Μόνο έτσι εξηγείται το άψογο δέσιμο εντός του παιχνιδιού των δύο αυτών στοιχείων. Οσο για τα υπόλοιπα στοιχεία του ήχου, τα εφέ είναι καλά, όχι όμως πολλά, αλλά ούτως ή άλλως παραχωρούν το ρόλο τους στη μουσική, ενώ οι ομιλίες είναι επίσης πολύ καλά φτιαγμένες και επαρκώς ατμοσφαιρικές.

ΚΑΠΟΥ ΕΔΩ...

Τελειώνουν τα ενδιαφέροντα και ευνοϊκά εκ μέρους μου σχόλια... Ηρθε η ώρα να μιλήσουμε για το gameplay που, όπως ήδη έχω δηλώσει, το βρίσκω βαρετό. Και αν θέλετε τη γνώμη μου, ο λόγος που ισχύει κάτι τέτοιο είναι επειδή το παιχνίδι φιλοδοξεί να προσφέρει τις εμπειρίες ενός καθαρόαιμου action, αλλά εν τέλει το gameplay που παρέχει είναι αυτό ενός παιχνιδιού για παιδιά μικρό-



ΤΑ ΟΠΛΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



VORPAL BLADE: Η μοναδική εναλλακτική λύση (εκτός του τρεξίματος) σε περίπτωση που σας τελειώσει το mana.



CARDS: Πιο πιθανό είναι να ζήσετε αν πείσετε τους φρουρούς να παίξουν μια παρτίδα μαζί σας, παρά χρησιμοποιώντας το.



MALLET: Αν δεν καταφέρετε να σκοτώσετε τους εχθρούς με αυτό, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως δεκανίκι.



JACKBOMB: Ενα πολύ εντυπωσιακό όπλο, αλλά πολύ σπάνια θα σας φανεί χρήσιμο.



ICE WAND: Το μαγικό ραβδάκι που παγώνει τα πάντα. Εφετζίδικο, αλλά τη δουλειά του την κάνει.



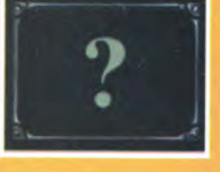
JACKS: Ποτέ δεν κατάλαβα τι ακριβώς κάνει αυτό το όπλο...



DEMON DICE: Ανοίγουν ένα portal από το οποίο ξεπηδούν δαίμονες για να σας βοηθήσουν.



EYESTAFF: Κρυφό όπλο! Ενα μουσκέτο που καταστρέφει τα πάντα με τις βολές του.



BLUNDERBUSS: Κι άλλο κρυφό όπλο! Παγώνει το χρόνο εκεί κοντά που θα χρησιμοποιηθεί.

τερης ηλικίας. Είναι τόσο απλουστευμένο και χωρίς την παραμικρή αίσθηση βάθους, που θα έκανε κάθε φανατικό action gamer να ανατριχιάσει.

Καταρχάς, ένα μεγάλο μέρος του χρόνου σας θα το αναλώνετε στα άλματα. Πολύ συχνά θα πρέπει να πηδάτε από πέτρα σε πέτρα, να σκαρφαλώνετε, να πέφτετε, να προχωρείτε, να ανεβοκατεβαίνετε σκάλες και πάλι να πηδάτε, άντε και να σπρώχνετε και κανένα μοχλό. Είναι αλήθεια ότι παρόμοιες εμπειρίες προσφέρουν και αρκετά άλλα action παιχνίδια, αλλά αυτού του είδους το gameplay από τη μία δεν κυριαρχούσε σε αυτά και από την άλλη ήταν πολύ πιο εφαρμόσιμο. Δυστυχώς, η κάμερα του Alice δεν είναι ό,τι το καλύτερο για να εκτελείτε πηδήματα ακριβείας.

Εκτός αυτού θα πρέπει να δώσετε και αρκετές μάχες. Θα τις συμπαθήσετε, διότι σας δίνεται η ευκαιρία να βλέπετε σταδιακά νέους και πιο ενδιαφέροντες εχθρούς, αλλά θα αντιπαθήσετε το εντελώς βαρετό μοντέλο μαχών.

FIGHT!

Λόγω της τρισδιάστατης προοπτικής, για να μπορείτε να στοχεύετε με τα όπλα σας υπάρχει ένα φωτάκι σαν πυγολαμπίδα, αντί του στόχαστρου, που δείχνει προς τα πού στοχεύετε, ενώ όταν σημαδεύετε κοντά σε αντίπαλο, κολλάει πάνω του. Είναι και homing δηλαδή, ως έναν βαθμό, τα όπλα. Λες και δεν είχαμε ήδη ρίξει αρκετό νερό στο κρασί μας... Οχι ότι αν δεν ήταν homing θα ήμουν ικανοποιημένος. Είναι, βλέπετε, και το εκνευριστικά αργό reloading που θα σχολίαζα ούτως ή άλλως. Τόσο αργό (για παιχνίδι του είδους πάντα), που αρκετές φορές θα χάνετε επειδή οι εχθροί θα σας έχουν στριμώξει στη γωνία και θα σας διαλύουν, ενώ εσείς θα περιμένετε ανήμποροι να ξαναγεμίσει το όπλο. Αφού, βέβαια, συνηθίσετε το κόλπο και μάθετε το μάθημά σας, θα καταφύγετε στη μοναδική λύση: θα αντιμετωπίζετε όσο λιγότερους εχθρούς μπορείτε κάθε φορά (αν είναι δυνατόν κι έναν έναν), θα χτυπάτε και θα το βάζετε στα πόδια για να μη σας φτάσουν περιμένοντας να ξαναγεμίσει το όπλο. Μόλις γίνει αυτό, θα κάνετε μεταβολή, πυρ, και πάλι τα ίδια...

Αν αυτό το λέτε εσείς μάχη, λυπάμαι, αλλά εγώ το λέω κοροϊδία. Ας μη σχολιάσω τα λογής λογής όπλα που θα σας δοθεί η δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε, τα οποία ναι μεν βρίσκονται σε μεγάλη αντιστοιχία με το μύθο, αλλά σε καμία περίπτωση δεν είναι ικανά να στελεχώσουν επαρκώς ένα παιχνίδι δράσης και να αντεπεξέλθουν στο ρόλο τους. Το πιθανότερο είναι ότι δεν θα σας ικανοποιήσουν και από κάποια στιγμή και μετά θα αναζητάτε απεγνωσμένα ένα railgun (κι αυτό έχει χρονοβόρο reloading, αλλά τουλάχιστον κάνει τη δουλειά του!). Μάλλον θα κάνετε αρκετές φορές quit, για να παίξετε Quake 3 και να ξεδώσετε...

Συμπερασματικά, οι μάχες, που είναι ένα από τα κυριότερα συστατικά του gameplay ενός action τίτλου, αποδεικνύονται ανεπαρκείς από τεχνικής απόψεως και σε καμία περίπτωση δεν θα σας ικανοποιήσουν. Ισως αν είστε adventurer ή strategy gamer να τις βρείτε συμπαθητικές. Αλλά δεν νομίζω ότι ένας καθαρόαιμος οπαδός των action games θα μπορέσει να τις αντέξει για πολλή ώρα... Και, φυσικά, όλοι οι υπόλοιποι απλώς δεν θα μπορούσαν να αντεπεξέλθουν στις υψηλές απαιτήσεις στην ικανότητα χειρισμού του mouse για ελιγμούς, αφού, όπως προανέφερα, πρέπει να κάνετε διαρκώς ελιγμούς διαφυγής (ή κοινώς να την κοπανάτε!).

Αφού, λοιπόν, οι action gamers δεν θα ικανοποιηθούν από τις μάχες του παιχνιδιού λόγω της νοθευμένης καθαρότητάς τους, ενώ οι υπόλοιποι παίκτες δεν θα μπορούν να νικήσουν σε αυτές, το ερώτημα είναι: ποιο είναι το target group του παιχνιδιού στο οποίο σκοπεύει να κάνει τις πωλήσεις του; Η απάντηση είναι προφανής.



Η Alice κλεισμένη σε ένα κλουβί από πάγο... Μόνο για εξαιρετικά θερμόαιμους άνδρες!



Λέτε για καλή μου τύχη να είναι χορτοφάγο...; ΜΠΑΑΑΑ!

ΤΟ INTERFACE ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οπως βλέπετε, πιο απλό interface δεν μπορούσε να έχει το παιχνίδι. Αυτό συνεπάγεται, από τη μία, αμεσότητα αλλά, από την άλλη, έλλειψη βάθους...



ΛΟΙΠΑ

Θα αναφέρω εν συντομία και τα υπόλοιπα στοιχεία του τίτλου, για να μην είναι η παρουσίαση ελλιπής. Η τεχνητή νοημοσύνη που ενσωματώνει το παιχνίδι είναι από τις πιο ηλίθιες που έχω δει ποτέ στη ζωή μου. Το path finding των επίγειων μονάδων είναι χείριστο! Πολύ συχνά, ακόμη κι αν η διανυόμενη απόσταση ανάμεσα σε εσάς και τον εχθρό είναι μία ευθεία, θα τον δείτε να σταματά, να στριφογυρίζει και μετά να συνεχίζει την πορεία του. Μπορεί μάλιστα να κολλήσει σε ανύπαρκτα εμπόδια. Αν στην πορεία περιλαμβάνονται και στροφές, εκεί είναι που αρχίζει το γλέντι! Καθίστε αναπαυτικά στην πολυθρόνα σας, πιείτε το καφεδάκι σας, γιατί κατά πάσα πιθανότητα ο εχθρός δεν θα φτάσει ποτέ...

Αξίζει επίσης να επισημάνω ότι το παιχνίδι ΔΕΝ έχει multiplayer δυνατότητες. Το τονίζω ώστε να μη δημιουργούνται ψευδείς εντυπώσεις, αφού αρχικά είχε προγραμματιστεί και ανακοινωθεί ότι θα έχει. Ως διάρκεια, πάντως (σε συνδυασμό με το βαθμό δυσκολίας), βρίσκεται σε καλά επίπεδα (φυσικά παραλείπουμε από τους υπολογισμούς μας πρώτα από όλα την πιθανότητα να μη θέλετε να το τερματίσετε!). Αν και μάλλον οι προγραμματιστές υπολόγιζαν να το κάνουν μεγαλύτερο, κάτι που φαίνεται και από το γρήγορο συμπλήρωμα των τελευταίων κομματιών στο χάρτη (ο χάρτης αυτός δείχνει την πρόοδο που έχετε κάνει) και από την απουσία multiplayer. Αυτά θα πρέπει να ήταν στοιχεία που κόπηκαν, ώστε να κυκλοφορήσει γρήγορα ο τίτλος (out of funds?).

ΞΕΚΑΘΑΡΙΣΜΑ

Βλέποντας έναν τίτλο τόσο όμορφο και τόσο εύηχο, πολύ δύσκολα σου πάει το χέρι να τον "χαντακώσεις" από βαθμολογικής απόψεως. Ακόμη κι ένας gamer που θα παίξει αυτό το παιχνίδι, δύσκολα θα συμφωνήσει ότι άξιζε τέτοια βαθμολογία, αφού μπορεί να έχει κάπως βαρετό gameplay, αλλά έχει ωραία γραφικά. Επειδή όμως υπάρχουν και πολλοί οι οποίοι δεν έχουν πολλά λεφτά στις τσέπες τους και με τα λίγα που διαθέτουν θέλουν να αγοράσουν έναν τίτλο που θα τον απολαύσουν πραγματικά και θα αισθανθούν ότι τα λεφτά τους έπιασαν τόπο, οφείλει κανείς να μη βάλει νερό στο κρασί του.

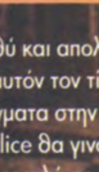
Αν έχετε την οικονομική ευχέρεια να αγοράζετε ανάμεσα σε άλλα και τίτλους μόνο και μόνο για να απολαμβάνετε τα γραφικά και τον ήχο τους, τότε δεν έχετε παρά να σπεύσετε να αποκτήσετε την Alice. Αν όμως επιθυμείτε πλούσιο, βαθύ και απολαυστικό gameplay, αποφύγετε αυτόν τον τίτλο. Υπάρχουν και καλύτερα πράγματα στην αγορά.

Ομολογουμένως το Alice θα γινόταν ένα εξαίρετο adventure. Λίγο καλύτερα γραφικά, ο ίδιος ήχος, πιο δυνατή υπόθεση και με τη σκηνοθετική δεινότητα του McGee ίσως να μιλούσαμε για επιτυχία. Αν κάποτε βγει ως adventure, θα τρέξω να το αποκτήσω, προτού καν διαβάσω το review του στο "PC Master". Ως τότε, όμως, μακριά!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	60
ΑΝΤΟΧΗ	40
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	85

65



Ισως το sequel "Η Αλίκη στο ναυτικό" να είναι καλύτερο...



Ο Michael Crichton, γνωστός από τα βιβλία του "Jurassic Park" και "Rising Sun", δεν νομίζω ότι θέλει ιδιαίτερες συστάσεις. Και μόνο η είδηση ότι θα κυκλοφορούσε σε computer game το τελευταίο βιβλίο του, το οποίο σημειώνει πολύ μεγάλη εμπορική επιτυχία, ήταν αρκετή για να τραβήξει τα φώτα της δημοσιότητας. Δυστυχώς, όμως, για ακόμη μία φορά αποδεικνύεται ότι η μεταφορά σημαντικών βιβλίων στους υπολογιστές δεν είναι καθόλου απλή υπόθεση.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Στις 15 Απριλίου του 1999 ανακοινώθηκε ότι ο Michael Crichton και η Virtus Corporation δημιούργησαν μία νέα εταιρεία, την Timeline Studios! Ως φανατικός φίλος του κινηματογράφου (το ότι προτιμώ να βλέπω ταινίες του Κουροσάβα, του κινεζικού, του ιρανικού και του παλιού ευρωπαϊκού κινηματογράφου είναι άλλη ιστορία) ήξερα ήδη ότι υπάρχουν σχέδια για να γυριστεί και το τελευταίο βιβλίο του Crichton σε ταινία. Οταν όμως άκουσα για πρώτη φορά ότι θα μεταφέρουν το "Timeline" σε computer game, ξετρελάθηκα. Στην ομάδα που το δημιούργησε δούλεψαν οι Ron Cobb (δημιουργός των Aliens, Star Wars και του εξαιρετικού adventure Obsidian), ο παραγωγός Bob Griswold (δημιουργός του Deathmatch στα Quake 1 και 2 και του HexMaker στο Hexen II) και ο Rick Towson (δημιουργός μιας σειράς εκπαιδευτικών παιχνιδιών). Τι άλλο θα μπορούσες να περιμένεις από αυτούς τους τόσο σημαντικούς δημιουργούς από τη δημιουργία ενός πολύ ξεχωριστού παιχνιδιού; Δυστυχώς, όμως, τα πράγματα δεν έγιναν όπως τα περίμενα. Το γιατί θα το δείτε διαβάζοντας την παρουσίαση που ακολουθεί.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Timeline είναι ένα 3D action/adventure game που σας μεταφέρει στη μεσαιωνική Γαλλία. Εσείς παίρνετε το ρόλο του Chris Hughes, τελειόφοιτου σπουδαστή του Πανεπιστημίου του Γέιλ. Εχετε σπουδάσει ιστορία της τεχνολογίας και ειδικότερα μηχανική του Μεσαίωνα. Είστε μέλος μιας ομάδας αρχαιολόγων που κάνουν ανασκαφές στην περιοχή Dordogne της Γαλλίας με επικεφαλής τον καθηγητή Edward Johnston. Ο Edward Johnston ήταν καθηγητής σας στο πανεπιστήμιο και σας υποστήριξε στη μετέπειτα καριέρα σας. Μαζί σας δουλεύει η πολύ αισθησιακή Kate Erickson που κάνει το διδακτορικό της στην ιστορική αρχιτεκτονική. Αυτός είναι ο κυριότερος λόγος για τον οποίο ο καθηγητής Edward την πήρε κοντά του, για να επιβλέπει στις ανασκαφές κτιρίων στην περιοχή.

Μπαίνοντας ένα πρωινό στη σκηνή σας βρίσκετε ένα βίντεο από τον καθηγητή και ένα γράμμα από την Kate. Στο γράμμα της σας πληροφορεί ότι ο καθηγητής ταξίδεψε πίσω στο χρόνο, στο 1357, για να δει από κοντά την περιοχή όπου τώρα γίνονται οι ανασκαφές!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

STUDIOS/EIDOS
(http://www.timelineworlds.com/timeline)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 στα 266MHz, 62MB RAM, Windows 95/98/ME, DirectX 7.0, 4x CD-ROM drive, 3D Hardware Accelerator κάρτα γραφικών με 8MB μνήμη και DirectX certified drivers, Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 600MB στο σκληρό

Το πρώτο άσχημο μαντάτο είναι ότι το 1357 βρίσκεται σε εξέλιξη στη Γαλλία ο περίφημος εκατονταετής πόλεμος. Το δεύτερο είναι ότι ο καθηγητής έχει ήδη αργήσει να επιστρέψει, γεγονός που οδηγεί στο συμπέρασμα ότι πρέπει να έχει μπλέξει. Καλείστε, λοιπόν, να ακολουθήσετε τον καθηγητή σε αυτό



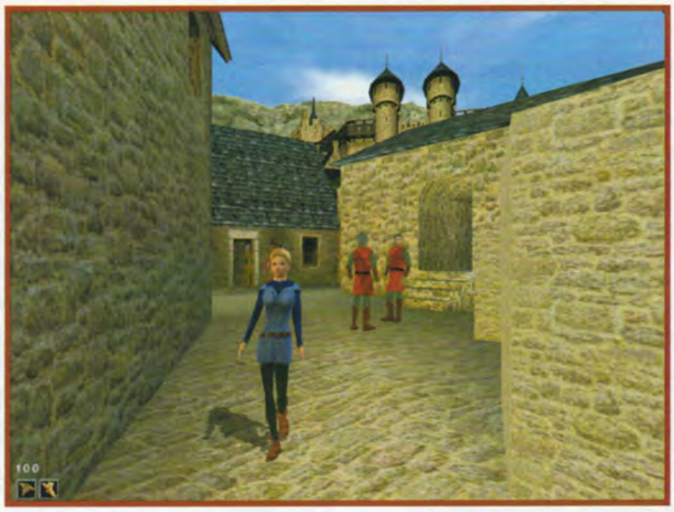
Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι πολύ όμορφα ζωγραφισμένοι.



Πρέπει να φθάσετε απαρατήρητοι στα διαμερίσματα του κάστρου.



Μπαίνοντας στο κάστρο.



Η όμορφη συνεργάτιδά σας Kate Erickson.

το ταξίδι του στο παρελθόν, να τον βρείτε, αν είναι φυσικά ζωντανός, και να τον γυρίσετε πίσω.

Στο Timeline, δυστυχώς, δεν ακολουθήθηκε η τακτική που εφαρμόζεται σε άλλα παιχνίδια που αποτελούν μεταφορά ενός βιβλίου σε computer game, δηλαδή δεν δίνεται μαζί και το ομώνυμο βιβλίο. Ετσι, δεν είχα τη δυνατότητα να διαπιστώσω ιδίοις όμμασι αν αληθεύει ή όχι το γεγονός ότι ακολουθεί πιστά το ομώνυμο βιβλίο.



Στην αποστολή αυτή συμμετέχετε εσείς, η Kate και ο Baretto, ένας συνάδελφός σας. Στον εξοπλισμό σας έχετε μια σειρά από gadgets πολύ υψηλής τεχνολογίας που, αντικειμενικά, κάνουν το έργο σας ευκολότερο. Το κυριότερο από αυτά είναι μία συσκευή η οποία θα ενεργοποιήσει την επιστροφή σας, αν κάτι δεν πάει καλά. Εξαιρετικά χρήσιμο είναι και το chip που σας επιτρέπει να μιλάτε σε real time χρόνο μεταξύ σας και από απόσταση, χωρίς να σας παίρνει κανείς είδηση, ενώ, τέλος, έχετε εφοδιαστεί και με ένα ειδικό ραβδί που αναισθητοποιεί οποιονδήποτε αντίπαλό σας, αν χτυπηθεί από πίσω.

Για μία ακόμη φορά, όμως, τα πράγματα δεν εξελίσσονται όπως θα θέλατε. Λίγο μετά την επιτυχή χρονομεταφορά σας, ο σύντροφός σας Baretto πέφτει νεκρός από την ξαφνική επίθεση ενός ιππότη. Δυστυχώς, από το χτύπημα σπάει και το gadget που ρυθμίζει τη μεταφορά σας πίσω στο χρόνο. Τώρα πια έχετε μόνο μία επιλογή. Αφού, φυσικά, πρώτα ξεφύγετε από τον ιππότη που σας κυνηγά, πρέπει να βρείτε πάση θυσία τον καθηγητή, ελπίζοντας το αντίστοιχο gadget της χρονομεταφοράς που έχει στη διάθεσή του να μην έχει πάθει τίποτα. Αλλιώς θα βρεθείτε παγιδευμένοι, ίσως για πάντα, σε μία από τις χειρότερες περιόδους της μεσαιωνικής Γαλλίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι τα σχεδόν απίστευτης τελειότητας γραφικά του, που είναι προοπτικής πρώτου προσώπου. Οι αρτίστες υπό την επίβλεψη του μεγάλου Ron Cobb έχουν κάνει εκπληκτική δουλειά και αξίζει να αγοράσει κανείς το παιχνίδι μόνο και μόνο για να θαυμάσει την τελειότητα αυτή. Δεν είναι τυχαίο ότι οι δημιουργοί του Timeline συνιστούν μία 3D Accelerator κάρτα γραφικών με 16MB μνήμη (πού φθάσαμε, φίλοι μου, σε λίγο η κάρτα γραφικών που έχω με τα 16MB μνήμης θα θεωρείται πια ξεπερασμένη και θα πάνε χαμένα τόσα χρήματα που έδωσα για να την αγοράσω)! Η συνολική απόδοση του περιβάλλοντος κόσμου, τα κτίρια, οι χαρακτήρες που συναντάτε ή κυκλοφορούν στην πόλη (γιατί είναι μια πόλη γεμάτη κόσμο), οι λεπτομέρειες, οι χρωματισμοί, όλα αυτά μαζί θα σας ξετρελάνουν. Η Timeline Studios χρησιμοποίησε την OpenSpace Electrum 3D engine για να δημιουργήσει αυτόν το μοναδικής τελειότητας κόσμο και ομολογώ ότι αυτή η engine είναι η πιο εντυπωσιακή που έχω δει από εποχής Ultima 9. Αφού το τέλειωσα, κάθισα και χάζευα τα γραφικά του με τις ώρες και, πιστέψτε με, ελάχιστες φορές το έχω κάνει αυτό.

Η μουσική του Timeline είναι αρκετά καλή, χωρίς όμως να κινείται στα ίδια επίπεδα τελειότητας με αυτά των γραφικών. Εχει δοθεί μεγάλο βάρος στη δημιουργία μεσαιωνικής μουσικής, που όμως δεν προσφέρει κάτι ιδιαίτερο στην ατμόσφαιρα και στο ρυθμό του παιχνιδιού. Τα ηχητικά εφέ, όπου αυτά υπάρχουν, είναι επίσης ικανοποιητικά. Το καλύτερο ίσως τμήμα του κεφαλαίου "ήχος" είναι οι ομιλίες των διάφορων χαρακτήρων. Με δύο μόνο λόγια είναι εξαιρετικές. Πολύ καθαρές





Ισως η πιο ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική δράση ολόκληρου του παιχνιδιού είναι οι αγώνες κονταρομαχίας με άλογα, όπου πρέπει να κερδίσετε 3 ιππότες στη σειρά, τον έναν καλύτερο από τον άλλον.

ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο MICHAEL CRICHTON

Ο Michael Crichton γεννήθηκε στις 23 Οκτωβρίου του 1952 στο Σικάγο των ΗΠΑ και θεωρείται από τους πιο επιτυχημένους σύγχρονους "εμπορικούς" συγγραφείς. Ο Crichton, που έγινε πασίγνωστος μετά την κινηματογραφική επιτυχία "Jurassic Park", είναι φανατικός computer gamer για περισσότερα από 20 χρόνια. Δημιούργησε την εταιρεία παραγωγής computer games Timeline Studios στη Βόρεια Καρολίνα μαζί με τον Michael Backes, ο οποίος δούλεψε στα ειδικά εφέ του "Jurassic Park" και έγραψε μαζί με τον Crichton το "Rising Sun".
Η συλλογή των βιβλίων του περιλαμβάνει τους εξής τίτλους:

- ✓ 1969 - The Andromeda Strain
- ✓ 1970 - Five Patients
- ✓ 1972 - The Terminal Man
- ✓ 1975 - The Great Train Robbery
- ✓ 1976 - Eaters of the Dead/ The 13th Warrior
- ✓ 1977 - Jasper Johns
- ✓ 1980 - Congo
- ✓ 1983 - Electronic Life
- ✓ 1987 - Sphere
- ✓ 1988 - Travels
- ✓ 1990 - Jurassic Park
- ✓ 1992 - Rising Sun
- ✓ 1993 - Disclosure
- ✓ 1995 - The Lost World
- ✓ 1996 - Jasper Johns (νέα επεξεργασμένη έκδοση)
- ✓ 1996 - Airframe
- ✓ 1999 - Timeline

(εξαιρετικά σημαντικό αυτό), ατμοσφαιρικότατες, δημιουργούν το σωστό περιβάλλον. Αν προσθέσετε και το γεγονός ότι οι διάλογοι εμφανίζονται και σε κείμενα στο επάνω μέρος της οθόνης, είστε πλήρως καλυμμένοι στον τομέα αυτό.

Η system engine του Timeline δημιουργεί ένα κλασικό 3D περιβάλλον. Ετσι και ο χειρισμός του είναι κλασικός για παιχνίδια του είδους. Αρχίζοντας το παιχνίδι, εμφανίζεται το main menu που περιέχει τις επιλογές NEW GAME, LOAD GAME, OPTIONS, THE TOUR, CREDITS και EXIT. Από αυτές η επιλογή THE TOUR επιτρέπει στο χρήστη να περιπλανηθεί μέσα στην πόλη-κάστρο, χωρίς καμία δυσκολία και εμπόδιο, αντίθετα εκτελείτε μερικές ψευτο-αποστολές που μοναδικό σκοπό έχουν να σας εξοικειώσουν με το χειρισμό του παιχνιδιού. Η επιλογή OPTIONS περιέχει τις ρυθμίσεις του πληκτρολογίου, της μουσικής και των γραφικών. Σας συνιστώ ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ να βάλετε τις δικές σας προτιμήσεις στα πλήκτρα του χειρισμού. Εγώ, π.χ., που προτιμώ το χειρισμό των παιχνιδιών εξ ολοκλήρου με τα πλήκτρα (δεν ήμουν ποτέ θιασώτης των παιχνιδιών που παίζονται αποκλειστικά με το mouse), ρύθμισα όλες τις λειτουργίες ΜΠΡΟΣΤΑ - ΠΙΣΩ - ΑΡΙΣΤΕΡΑ - ΔΕΞΙΑ - ΚΟΙΤΑ ΠΑΝΩ - ΚΟΙΤΑ ΚΑΤΩ - ΒΗΜΑ ΑΡΙΣΤΕΡΑ - ΒΗΜΑ ΔΕΞΙΑ - ΠΗΔΑ - ΣΚΥΨΕ - ΤΡΕΞΕ - ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕ - ΕΠΟΜΕΝΟ ΟΠΛΟ κ.λπ. με πλήκτρα που με βολεύουν, γιατί υπάρχουν στιγμές στο Timeline που πρέπει οι αντιδράσεις σας να είναι ακαριαίες και τα default πλήκτρα δεν με βοηθούσαν σχεδόν καθόλου.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατώντας το πλήκτρο ESCAPE περνάτε σ' ένα ενδιάμεσο menu του παιχνιδιού που περιέχει τα RESUME GAME, LOAD GAME, SAVE GAME, MAIN MENU και EXIT. Στα saves σας δίνεται η δυνατότητα να κάνετε delete όποιο από αυτά δεν χρειάζεστε πια, μία πολύ χρήσιμη δυνατότητα που δυστυχώς σπάνια βλέπουμε σε παιχνίδια. Αν κατά τη διάρκεια των video sequences πατήσετε το πλήκτρο Escape, τότε κάνετε bypass τα sequences αυτά.

Ο χειρισμός του δεν πρέπει να σας δημιουργήσει κανένα πρόβλημα, πολύ περισσότερο αφού μπορείτε να ρυθμίσετε τις λειτουργίες του όπως θέλετε. Τελειώνοντας, να αναφερθώ στην ύπαρξη του πλήκτρου F5 με το οποίο μπορείτε να σώσετε όποια εικόνα του παιχνιδιού επιθυμείτε, τυπώνοντας σ' αυτήν και το λογότυπο του Timeline. Πολύ χρήσιμη λειτουργία, που μακάρι να υπήρχε σε κάθε παιχνίδι.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Timeline μου άφησε ανάμεικτα συναισθήματα. Το σίγουρο είναι ότι τα γραφικά του δημιουργούν πολύ έντονο περιβάλλον. Κάπου εκεί όμως μένετε μετέωροι, αφού νιώθετε πολύ έντονα ότι θα μπορούσαν να έχουν γίνει πολύ περισσότερα πράγματα που θα έδιναν στο παιχνίδι άλλον αέρα.

Το Timeline είναι ένα 3D action/adventure



Από τα εντυπωσιακά lightning εφέ του Timeline.



Φθάνοντας στο Green Chapel.

στο οποίο απαγορεύεται ρητά να σκοτώσετε. Για την ακρίβεια, και να θέλετε να σκοτώσετε κάποιον, δεν μπορείτε. Αν επίσης χτυπήσετε κάποιον φιλικό σε εσάς χαρακτήρα, τότε υφίσταται ειδική τιμωρία. Ολο αυτό το περιβάλλον της ΜΗ βίας μου άρεσε πάρα πολύ.

Η δράση του παιχνιδιού είναι χωρισμένη σε διάφορες μικροαποστολές, όπου πρέπει να ολοκληρώνετε τη μία μετά την άλλη. Εδώ επικεντρώνονται και τα τρία μεγαλύτερα μειονεκτήματα του παιχνιδιού. Το πρώτο είναι ότι ουσιαστικά δεν υπάρχει σεναριακή εξέλιξη, τουλάχιστον όπως την έχουμε μάθει από τα adventure games, και έτσι η ιστορία μένει σχεδόν ξεκρέμαστη. Πρέπει να περάσετε μια σειρά εύκολων αποστολών ώσπου να ελευθερώσετε τον καθηγητή. Αυτό και τίποτε





Πρέπει να πάρετε το τόξο και τα βέλη, να χτυπήσετε γρήγορα τους 10 στόχους που είναι εκεί δίπλα προτού η καμπάνα χτυπήσει 5 φορές, ώστε να κερδίσετε τα χρήματα που σας χρειάζονται για να μπείτε στο πανδοχείο.



Μέσα στη χρονομηχανή που θα σας μεταφέρει στο παρελθόν.



Φθάνοντας στην Dordogne Valley, πίσω στα 1357 μ.Χ.

άλλο, ενώ είναι κάτι περισσότερο από προφανές ότι με τόσο πλούσιο ιστορικό background θα μπορούσαν να έχουν γίνει πολλά, μα πολύ περισσότερα. Το δεύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι η δράση του είναι πολύ εύκολη. Το Timeline σας δίνει την αίσθηση ότι η δράση του είναι σχεδιασμένη για 8χρονα παιδιά, τόσο εύκολη είναι. Το τρίτο και τελικά πιο σημαντικό μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι η διάρκεια δράσης του που είναι πολύ μικρή. Προσωπικά, έκανα περί τις δύο ώρες μέχρι να το τελειώσω, κάπου τόσο νομίζω ότι θα χρειαστεί οποιοσδήποτε μέσος χρήστης. Παιχνίδια τόσο μικρής διάρκειας, όμως, δεν μπορούν να κριθούν θετικά από κανένα reviewer, εκτός και αν προσφέρουν κάτι πραγματικά εξαιρετικό, γεγονός που έτσι κι αλλιώς δεν συμβαίνει με το Timeline, με μοναδική ίσως εξαίρεση τα εντυπωσιακά γραφικά του.

Καλύτερη στιγμή όλης της δράσης του θεωρώ τις 3 κονταρομαχίες με τα άλογα, και αυτές όμως είναι πολύ εύκολες. Αν προσέξετε σε ποιο σημείο πρέπει να έχετε στραμμένο το ακόντιό σας, κερδίζετε τη μία μάχη μετά την άλλη όπως σε παιδικό παιχνίδι.

Συνολικά θα κινηθείτε ανάμεσα στα δύο κάστρα, La Roque και Castlegard, ένα οχυρωμένο mill και μία αρχαία εκκλησία.

Στο παιχνίδι χάνετε ενέργεια κάθε φορά που χτυπάτε κάπου ή σας χτυπά ένας φρουρός. Η μάξιμουμ ενέργειά σας είναι 100 και φαίνεται στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης. Αν χάσετε ενέργεια μπορείτε να την αναπληρώσετε τρώγοντας διάφορα φαγητά που βρίσκετε αφημένα εδώ και εκεί. Για να φάτε κάτι πάτε απλώς πάνω του. Για να ανοίξετε μια πόρτα ή να πατήσετε ένα κουμπί πρέπει να πάτε πολύ κοντά εκεί που θέλετε να δράσετε, και τότε θα εμφανιστεί ένα ειδικός κέρσορας-χέρι. Κεντράροντας τον κέρσορα στο σημείο που θέλετε, πατάτε το action πλήκτρο και η επιθυμητή δράση θα ξεκινήσει αμέσως. Στην κάτω δεξιά γωνία θα εμφανίζονται τα διάφορα αντικείμενα που μαζεύετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπως νομίσματα, στολή ιππότη, κλειδιά και μοχλός. Στο κάτω μέρος της οθόνης και στο μέσον εμφανίζεται η ποσότητα των βελών που κρατάτε, ενώ, τέλος, κάτω αριστερά και δίπλα στο εικονίδιο της υγείας σας εμφανίζεται και το εικονίδιο του τρεξίματος, όποτε φυσικά πατάτε το σχετικό πλήκτρο και περνάτε στο run mode.

Το παιχνίδι περιέχει ένα 3D interactive audio tour του κόσμου του Timeline. Σ' αυτό περνάτε από την αυλή του κάστρου στα διαμερίσματα των ευγενών, από κει στο Tournament και εν συνεχεία πίσω στην αυλή του κάστρου. Επίσης, έχετε τη δυνατότητα να δείτε και να μελετήσετε τις διαφορές ανάμεσα στην πραγματική πόλη και σ' αυτή που δημιουργήθηκε για τις ανάγκες του παιχνιδιού. Αυτή η λειτουργία είναι όντως εξαιρετικά εντυπωσιακή και σας συνιστώ να τη δείτε οπωσδήποτε.

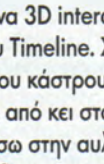
PC

CHEATS

Όπως κάθε παιχνίδι του είδους που σέβεται τον εαυτό του, έτσι και το Timeline επιτρέπει στο χρήστη να παίξει με ένα cheat mode που έχουν βάλει απόλυτα συνειδητά οι ίδιοι οι δημιουργοί του.
Πατώντας λοιπόν το ~ πλήκτρο (αυτό που είναι πάνω από το πλήκτρο TAB και που εμφανίζεται πατώντας το πλήκτρο SHIFT και το πλήκτρο με το ~) ενεργοποιείτε την ενσωματωμένη game console του παιχνιδιού. Αν το κάνετε σωστά, θα εμφανιστεί μία σχεδόν διαφανής γραμμή στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης, έχοντας το σύμβολο : στην αρχή της. Τώρα τυπώστε τη λέξη "god" και περάστε στο λεγόμενο God mode. Στο mode αυτό δεν χάνετε καθόλου ενέργεια, όσο και αν σας χτυπάνε οι αντίπαλοί σας. Προσέξτε, όμως, γιατί για να λειτουργήσει το cheat αυτό πρέπει να το βάζετε στην αρχή κάθε επιπέδου.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	80

80



Ένα action adventure που απευθύνεται σε όλη την οικογένεια, στο οποίο απαγορεύεται να σκοτώσεις. Αν και ξεχωρίζει για τα εντυπωσιακά 3D γραφικά του, είναι πολύ εύκολο και μικρό σε διάρκεια δράσης. Αρμόζει περισσότερο για τις ηλικίες 8-15 χρόνων.

BALDUR'S GATE II

Καλώς ήλθατε στη λύση του ατελείωτου Baldur's Gate II, ενός από τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν φέτος. Αψογη δουλειά της Interplay. Τα Quests είναι ατελείωτα και πολύπλοκα, οπότε μην περιμένετε να τα αναλύσω όλα, διότι αν το επιχειρούσα δεν θα μου έφτανε όλο το τεύχος! Η λύση θα ακολουθήσει μία λογική σειρά Quests, τα οποία έχω επιλέξει, και φυσικά το Good Path! Ελπίζω να καταλαβαίνετε ότι δεν είναι δυνατόν να προβώ σε διεξοδική ανάλυση του παιχνιδιού -αν και πολύ θα το ήθελα-, διότι ο χώρος με περιορίζει.

του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Ξεκινώ με ένα σύνολο βασικών συμβουλών, διότι χώρος για εισαγωγές και αναλύσεις χαρακτήρων και κλάσεων δεν υπάρχει.



ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Αν επιλέξετε χαρακτήρα πολεμιστή, κάνετέ τον Paladin-Cavalier με ειδίκευση στο Two-Handed Sword. Μόλις βρείτε το Holy Avenger από το Red Dragon, το παιχνίδι τελειώνει (50% Magic Resistance, Dispel Magic, +5 κ.λπ.).
- Πάντα να έχετε στην ομάδα σας ένα Thief που να κάνει Detect Traps (καθώς υπάρχουν ατελείωτες) και να ανοίγει κλειδωμένες πόρτες και σεντούκια. Επίσης, να έχετε 2-3 πολεμιστές για να τρώνε το πολύ ξύλο.
- Πολεμώντας τους δράκους μην ανοίξετε διάλογο! Ετοιμάστε όλα τα Spells και τα Summoned τέρατά σας και ξεκινήστε κατευθείαν επίθεση, ούτως ώστε να μην έχει χρόνο να σας εξαπολύσει Cast Spells.
- Το Spell Chaotic Commands του Priest προστατεύει άψογα έναν χαρακτήρα από επιθέσεις που σχετίζονται με το μυαλό. Ειδικά σε Mind Flayer και τέτοια είναι ό,τι πρέπει! Επίσης, το Fire Elemental του Druid (Jaheira) δίνει ρέστα: Δύο από αυτά σφάζουν κόσμο και εσείς... κάααθεστε! Μετά μπορείτε να κάνετε και Heal!
- Το quicksave κάθε λίγο και λιγάκι δεν βλάπτει καθόλου.
- Τα Bless, Aid, Chant και Potions που ανεβάζουν το Strength κάνουν τους πολεμιστές της ομάδας σας... κρεατομηχανές! Να τα χρησιμοποιείτε συχνά.
- Προσέξτε τα Area Effect διάφορων Spells, όπως Web, Entagle, Clouds, Fireball και Lighting Bolt, διότι μπορεί να έρθετε σε δύσκολη θέση και εσείς!
- Η εύκολη λύση για τα Golems είναι τα Fire-Acid Arrows και το Spell μάγου που προκαλούν τη μία από τις δύο Damage (Fire-Acid).

Αυτά τα ολίγα. Φύγαμε για το....

CHAPTER I

Η περιπέτειά σας στο φανταστικό κόσμο του Baldur's Gate II ξεκινά σε ένα κελί! Ενας μυστηριώδης τύπος στέκεται ακριβώς μπροστά σας και σας χρησιμοποιεί σαν σάκο του μποξ για τα Spells του. Αφού πέσετε λιπόθυμοι, ένα Golem έρχεται και ενημερώνει το σατανικό αυτό τύπο που σας κρατά αιχμάλωτους ότι δέχεται επίθεση από εισβολείς! Μία μικρή μάχη ξεσπά και αφού τους... βιάσει με τα Spells του, εξαφανίζεται.

Λίγο αργότερα πλησιάζει στο στενό, άβολο κελί σας μία γνωστή φυσιογνωμία, η Imoen! Τώρα, σε περίπτωση που έχετε παίξει το Baldur's Gate I και σας είχε πεθάνει, υποθέτουμε ότι αναστήθηκε! Τέλος πάντων, δεν είναι αυτή η ουσία, αλλά το ότι σας ελευθερώνει μετά από μερικές κουβέντες που ανταλλάσσετε. Αφού, λοιπόν, βγείτε από το κελί και δείτε ότι δεν έχει τίποτα από εξοπλισμό πέραν των ρούχων σας, προχωρήστε προς τα δεξιά και θα δείτε ένα ακόμα κελί με έναν φυλακισμένο μέσα. Ο φυλακισμένος είναι ο Minsc -και αυτός από το Baldur's Gate I (καλά, όλοι εδώ μαζευτήκανε;)-, τον οποίο μπορείτε να κάνετε το τρίτο μέλος της ομάδας σας (σας το συμβουλεύω κι εγώ). Προκειμένου να τον ελευθερώσετε, εξοργίστε τον. Εκείνος από τα νεύρα του θα σπάσει τις μπάρες του και θα είναι όλος δικός σας.

Σε ακόμα ένα κλουβί πιο πάνω βρίσκεται η Jaheira, η οποία όμως δεν μπορεί να ελευθερωθεί! Οπότε πρέπει να βρείτε το κλειδί για το δωμάτιό της. Μπείτε στο δωμάτιο που βρισκόταν πάνω από το κελί σας και πάρτε από το τραπέζι και τα συρτάρια πανοπλίες, όπλα και το κλειδί για το κλου-



Αφού δεχτείτε την πρόκληση, θα πολεμήσετε στο Copper Coronet με τον Amalas.



Στην είσοδο του D'Arnis Hold θα συναντήσετε ένα απάνθρωπο θέαμα.



Πάντα να ψάχνετε για παγίδες και για κρυμμένα αντικείμενα στην οθόνη.

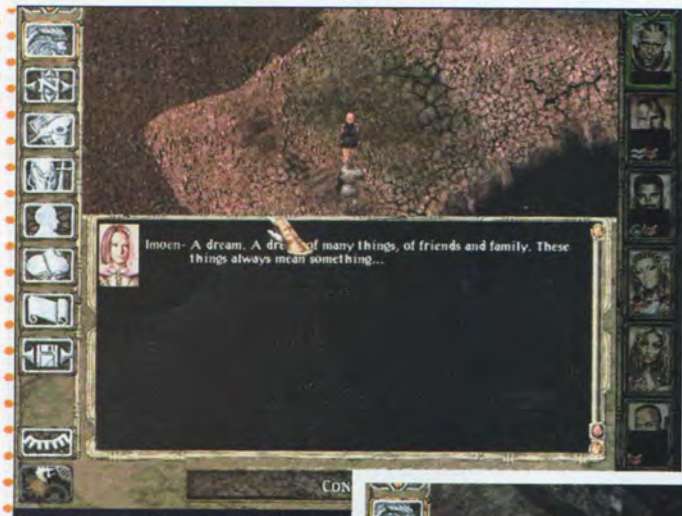
βί της Jaheira! Το Golem -και να του μιλήσετε- δεν σας κάνει τίποτα. Κάθεται εκεί ακίνητο (προσέξτε μόνο τι θα πείτε). Στο διάδρομο πίσω από το Golem μπορείτε να πάρετε τα πρώτα σας XP σκοτώνοντας ένα Memphit. Η πόρτα λίγο πιο πίσω είναι κλειδωμένη και δεν ανοίγει με καμία δύναμη. Συνεπώς, επιστρέψτε στο δωμάτιο με τα κλουβιά, ελευθερώστε την Jaheira και βγείτε από το δωμάτιο-φυλακή από την έξοδο κάτω αριστερά.

Εξοικειωθείτε μερικά λεπτά με τους χαρακτήρες και τα Spells τους και εξοπλίστε τον καθένα από αυτούς με το κατάλληλο όπλο και την ανάλογη πανοπλία. Περπατήστε προσεκτικά και όταν φτάσετε στο πρώτο δωμάτιο μην μπείτε μέσα αμέσως. Πρέπει να προσέξετε πάρα πολύ, διότι πρέπει να μπείτε και να βγείτε από αυτό με πολύ μεγάλη ταχύτητα, αφού όσο πιο πολύ μείνετε μέσα τόσο το χειρότερο! Πρώτο μέλημά σας θα είναι να βγείτε από αυτό και έπειτα να σκοτώσετε τα τερατάκια που σας ακολούθησαν. Αφού βγείτε από το δωμάτιο, θα βρεθείτε σε έναν χώρο γεμάτο κόκκινους κρυστάλλους. Εκεί θα σας μιλήσει ένα παράξενο τζίνι. Εάν καθίσετε και μιλήσετε μαζί του και δεν το απορρίψετε με απότομα λόγια, θα σας αναγκάσει να πολεμήσετε ένα τέρας που θα φέρει. Οταν το νικήσετε, θα σας δώσει μία πολύ σημαντική συμβουλή για το τι πρέπει να κάνετε όταν βρείτε τον Rielev.

Βγείτε από το χώρο αυτό από την έξοδο στα δεξιά της οθόνη σας και μπείτε στην πρώτη πόρτα αριστερά σας για να βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με δοκιμαστικούς σωλήνες, οι οποίοι έχουν μέσα φυλακισμένες διάφορες υπάρξεις. Δυστυχώς, δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα για αυτά. Προσοχή στα δύο Memphit που βρίσκονται εδώ και στο παγιδευμένο ξύλινο κουτί. Προχωρήστε στο επόμενο δωμάτιο και, αφού σκοτώσετε άλλο ένα διαολεμένο Memphit, μιλήστε στο Golem. Θα διαπιστώσετε ότι είναι τυφλό. Εσείς παριστάνοντας τον Master αναθέστε του να κάνει δουλειές. Δυστυχώς, σας λείπει η Activation Stone του προκειμένου να το κάνετε να δουλέψει. Οταν τη βρούμε θα επιστρέψουμε. Προς το παρόν δεν έχουμε άλλη δουλειά σε αυτό το δωμάτιο.

Ακολουθήστε το διάδρομο που βρίσκεται δίπλα στο δωμάτιο που είχατε εξερευνήσει με τους δοκιμαστικούς σωλήνες. Στο πρώτο δωμάτιο αριστερά υπάρχουν δύο Golems που δεν είναι σε λειτουργία, οπότε συνεχίστε ευθεία. Σκοτώστε τα Goblins που θα σας περιμένουν στο επόμενο στενό και μπείτε στο μικρό δωμάτιο. Μέσα σε έναν δοκιμαστικό σωλήνα, θα βρείτε τον Rielev, ο οποίος σας ζητά να τον απαλλάξετε από τη μίζερη ζωή αφαιρώντας τα Energy Cells του σωλήνα. Κάνετέ το! Φεύγοντας πάρτε την Activation Stone από το τραπέζι και επιστρέψτε στο τυφλό Golem. Διατάξτε να κάνει τις δουλειές. Εχοντας τώρα την πέτρα θα υπακούσει. Αγνοήστε το και συνεχίστε τη διαδρομή σας από εκεί όπου είχατε σταματήσει.

Θα βρεθείτε σε μία αρκετά μεγάλη βιβλιοθήκη, στην οποία θα πολεμήσετε αρκετά τέρατα. Οταν τα ξεπαστρέψετε και εφόσον θέλετε μπορείτε να πάτε σε καθεμία από τις μικρές βιβλιοθήκες και να διαβάσετε τα βιβλία τους. Πιστέψτε με, δεν θα αντέξετε πάνω από τέσσερα. Βγείτε από το δωμάτιο, από την έξοδο πάνω και αριστερά, όπου θα πολεμήσετε Duergars! Προσέξτε τους από πίσω που πετάνε βέλη και κάνουν Spell, διότι είναι πολύ επικίνδυνοι. Από τα πτώματά τους πρέπει να βρείτε και να πάρετε το αντικείμενο Acorns, διότι είναι βασικό για ένα Quest. Συνεχίστε να προχωράτε και βάλτε την Imoen μπροστά, καθώς έχει δύο θανάσιμες παγίδες! Αφού τις απενεργοποιήσετε, συνεχίστε την πορεία σας και θα βρεθείτε σε ένα παράξενο δωμάτιο γεμάτο σφαίρες που γυρίζουν και μηχανισμούς! Επίσης, ένα τέρας βρίσκεται φυλακισμένο σε μία μαγική σφαίρα. Εάν χρησιμοποιήσετε το μηχάνημα στο κέντρο, ελευθερώνεται το τέρας και κερδίζετε 6.000 XP, αφού θα πρέπει να το σκοτώσετε. Η δουλειά σας εδώ τελείωσε γρήγορα. Πίσω



Ενα από τα πολλά όνειρά σας με την Imoen και τον Irenicus.



Εδώ θα βρείτε τα πολλά Golems και το Heartseek τόξο.



Στο D'Arnis Hold θα συναντήσετε ατελείωτα Trolls. Μην ξεχνάτε ότι αφού πέσουν κάτω, χτυπήστε τα με Fire ή Acid spells (και βέλη κάνουν αντί για spells).

στο δωμάτιο βιβλιοθήκη. Από εκεί κατευθυνθείτε στον αντίθετο διάδρομο.

Ο στενός διάδρομος θα οδηγήσει σε ένα μεγάλο δωμάτιο, το οποίο φυλάσσεται από ένα αιμοβόρο Otyugh. Καλό θα ήταν να το πολεμούσατε με Missile Fire από το διάδρομο, μια και χωρά να μπει σε αυτόν. Ετσι θα το νικήσετε χωρίς γρατσουνιά! Βέβαια, υπάρχει πάντα και η άλλη μέθοδος. Μην παραλείψετε να πάρετε το Wand of Frost Key από το κουφάρι του. Ψάξτε όλα τα κουτιά και τα Chests (κάνοντας πάντοτε πρώτα Detect Traps), διότι έχουν ενδιαφέροντα εξοπλισμό. Βγείτε από τη βόρεια πόρτα, σκοτώστε τα Goblins και ανοίξτε την επόμενη πόρτα.

Ενα φοβερό δωμάτιο βρίσκεται μπροστά σας, με παγίδες στο πάτωμα, οπότε προσέξτε. Αριστερά από το τζάκι, μέσα από το συρτάρι, πάρτε το Air Elemental Statue και δεξιά από την ντουλάπα μέσα από το Chest το Wand of Lighting Key. Βγείτε από τη δεξιά έξοδο του δωματίου, αφού η αριστερή σάς οδηγεί σε ένα portal που δεν ξέρετε να το χρησιμοποιήσετε... ακόμα.

Θα βρεθείτε σε μία περιοχή που μοιάζει με δάσος, και τρεις δρυάδες θα έρθουν να σας μιλήσουν ζητώντας τη βοήθειά σας προκειμένου να σωθούν! Σας ενημερώνουν ότι ο κακός που σας είχε αιχμαλωτίσει είναι ο Irenicus και ότι πρέπει να βρείτε τα Acorns του προκειμένου να τις ελευθερώσετε. Επειδή, όμως, εσείς ήδη τα έχετε, ξαναμιλήστε τους. Σας αναθέτουν να πάτε τα Acorns στη Fiary Queen, που κατοικεί στα νότια της περιοχής Windspread Hills. Αποχωρήστε πηγαίνοντας προς τα κάτω και μόλις πατήσετε στο φοβερό δωμάτιο θα σημάνει συναγερμός. Αρχικά δεν φαίνεται να συμβαίνει κάτι, αλλά εσείς προετοιμαστείτε για μάχη, διότι θα έρθουν δύο Golems... για να παίξετε σφαλιάρες. Μόλις τα ξεπετάξετε, ψάξτε προσεκτικά όλο το δωμάτιο για παγίδες και πάρτε όλα τα αντικείμενα - ιδίως τα Portal Key και Pommel Jewel of the Equalizer! Τώρα μπορείτε να μπείτε στο κλειδωμένο portal που βρίσκεται λίγο πιο πάνω από εκεί που πολεμήσατε τους Duergars (όχι αυτό που είναι πιο κοντά σε σας από εκεί που είστε, διότι αυτό οδηγεί στο Level 2)! Το portal σάς οδηγεί σε μία μικρή περιοχή γεμάτη Memphits για σφάξιμο και ένα Genie, το οποίο, εάν το ελευθερώσετε, σας δίνει ένα μαγικό σπαθί (προκειμένου να το ελευθερώσετε γυρίστε πίσω στις τρεις δρυάδες, πάρτε το Flask και δώστε το στο Genie). Αφού τελείωσε και αυτό, πηγαίνετε στο δωμάτιο με το -άλλο- portal και χρησιμοποιήστε το.

LEVEL 2

Πυκνοί καπνοί θα σας τυφλώσουν και μετά από λίγο ο Yoshimo θα θελήσει να μπει στην ομάδα σας. Δεχτείτε τον φυσικά, μια και ακόμα δεν έχετε έξι μέλη. Προτού προχωρήσετε, κάνετε Rest και Quicksave, διότι επακολουθεί... ξύλο μετά μουσικής. Μόλις ανοίξετε την πόρτα, λοιπόν, θα σας την πέσουν Memphits. Μη μασάτε, όμως, αγνοήστε τα και μπείτε στο δωμάτιο. Αρχίστε να βαράτε τα κλουβιά, προκειμένου να μη δημιουργούν άλλα Memphits! Καλή (και γρήγορη) λύση θα ήταν να βάζατε την Imoen στην ευθεία όλων των κλουβιών και να αμολούσε ένα Lightning Bolt. Μόλις τελειώσετε τη μάχη, πλησιάστε στο πτώμα (λίγο πιο πάνω στο δωμάτιο) και η Jaheira θα ξεσπάσει σε λυγμούς, μια και αυτό είναι το άψυχο κορμί του Khalid (επιτέλους, κάποιος πέθανε από το Baldur's Gate II). Από τις πόρτες επιλέξτε την αριστερή και θα δείτε στο βάθος του δωματίου μία κοπέλα να πολεμά έναν Assassin. Η κοπέλα είναι κλώνος που βγήκε από δοκιμαστικό σωλήνα και δεν μπορείτε να τη μεταπείσετε και να τη λογικέψετε! Οπότε πρέπει να τη στείλετε στον... Αγιο Πέτρο, παρέα με τον Assassin... Από το πτώμα της πάρτε το Wand of

Missile Key, βγείτε από το δωμάτιο και μπείτε στη διπλανή πόρτα.

Ακόμα μία σκηνή μάχης εξελίσσεται εδώ. Συγκεκριμένα ένα Memphit εναντίον ενός Assassin. Φυσικά, κερδίζει το Memphit και στο τέλος εσείς, αφού θα το σκοτώσετε. Βαδίζετε ακάθεκτοι: Αφού σκοτώσετε ό,τι βρεθεί μπροστά σας, ανοίξτε την πόρτα που θα εμφανιστεί μπροστά σας, διασχίστε τη γέφυρα και θα βρεθείτε σε ένα μεγάλο χολ με Traps, οι οποίες δεν γίνονται Disarm, και αρκετούς εχθρούς. Αφήστε τους εχθρούς να έρχονται σε σας, καθώς έτσι θα πατάνε τις παγίδες και θα πέφτουν νεκροί. Εάν θέλετε μπορείτε να διασχίσετε τις παγίδες (προσέξτε, όμως, διότι μπορεί να χάσετε μέλος της ομάδας σας) και να φτάσετε σε ένα δωμάτιο γεμάτο Duergars και μερικά μαγικά αντικείμενα - προσωπικά δεν πιστεύω ότι αξίζουν τον κόπο! Οπότε συνεχίστε στο χολ δεξιά από τις παγίδες και θα πέσετε σε μία ενέδρα από Assassins. Τι ενέδρα, δηλαδή, τρεις είναι όλοι κι όλοι και άκακοι σαν αρνιά, οπότε σκοτώστε τους στο πιτς-φιτίλι. Η έξοδος από το δωμάτιο είναι στα δεξιά. Κατεβείτε τις σκάλες και προχωρήστε προς τα πάνω μέχρι να βρείτε την έξοδο από το μπουντρούμι.

Οταν βρεθείτε στην επιφάνεια θα έρθετε φάτσα με φάτσα με τον Irenicus (that's the bad guy), ο οποίος με τα Spells του θα σφάζει ατελείωτους εχθρούς! Αφού τους αποτελειώσει, θα ανταλλάξετε δύο κουβέντες και η Imoen θα του επιτεθεί με μαγικά. Ετσι, όταν έρθουν λίγο πιο μετά οι μάγοι της πόλης, τους συλλαμβάνουν και τους δύο (Irenicus και Imoen) για παράνομη χρήση μαγείας. Το παράξενο είναι ότι ο Irenicus έχει τη δύναμη να ξεφύγει από αυτούς, αλλά δεν το κάνει. Χμμμ, ύποπτο!

Αφού χάσετε την Imoen από την ομάδα σας, θα μπορέσετε να παίξετε. Βρίσκεστε στη συνοικία Waukeen's Promenade της πόλης Athkatla και πρέπει να ανακαλύψετε ποιος είναι αυτός ο Irenicus και γιατί σας είχε αιχμάλωτο και να πάρετε πίσω την Imoen (εφόσον θέλετε, φυσικά). Ανοίξτε τον Map, βρείτε την περιοχή Circus Tent (κοντά στο κέντρο) και πηγαίνετε εκεί. Θα σας μιλήσει ένα αγοράκι, το οποίο έχει χάσει τη μητέρα του. Λέει ότι μπήκε μέσα στην τέντα το πρωί και ότι από τότε δεν ξαναβγήκε! Πείτε στο φρουρό ότι θα διαλευκάνετε αυτό το μυστήριο και θα σας αφήσει να περάσετε. Μπαίνοντας στην Τέντα θα δείτε ότι όντως κάτι δεν πάει καλά ή μάλλον κάτι πάει πολύ στραβά. Ενα τζίνι θα εμφανιστεί και θα σας ρωτήσει μερικούς γρίφους προκειμένου να σας αφήσει να περάσετε. Εχετε δύο ευκαιρίες να απαντήσετε σωστά.



Εδώ είναι το τρομερό δωμάτιο με την παγίδα των Orc Archers, στο quest του Lord Jierdan.

Οι λύσεις και των δύο γρίφων είναι ανάποδα γραμμένες στην παρένθεση (γρίφος 1: ζαπικγίρπ ατνάιρτ, ασσιπίκγιρπ ατνάρασ, γρίφος 2: ατοπίτ). Αφού σας αφήσει να περάσετε, μπείτε κατευθείαν στην είσοδο του μεγάλου κτιρίου (μην πάτε γύρω γύρω, διότι έχει Shadows). Μέσα στο κτίριο θα βρείτε ένα Ogre που θα σας πει ότι είναι ένα Elf με κομμένα φτερά και ότι όλα αυτά είναι illusions! Το ίδιο ισχυρίζεται και μία αράχνη στα αριστερά σας, η οποία πρέπει να είναι η μητέρα του παιδιού που ψάχνετε! (ΟΚ, και εγώ είμαι η Lara Croft μεταμφιεσμένη σε Paladin.) Μπείτε στην είσοδο που βρίσκεται πίσω από το Ogre. Εκεί θα πολεμήσετε με Werewolves και Shadows. Προσοχή, διότι χρειάζεστε +1 όπλα προκειμένου να τα πληγώσετε, αλλιώς τα όπλα σας θα είναι βούρτσες για χτένισμα...

Μόλις τα ξετινάξετε, πάρτε τα αντικείμενα που υπάρχουν μέσα στις δύο γλάστρες που βρίσκονται αριστερά και δεξιά από τα σκαλοπάτια και ανεβείτε τα! Πάλι θα πρέπει να πολεμήσετε τέρατα και να σκοτώσετε τον Kalah, ο οποίος τελικά είναι ένας Illusionist και μόλις ξεψυχήσει, το τσίρκο θα επανέρθει στη φυσιολογική κατάστασή του. Πάρτε στην ομάδα σας την Aerie, η οποία είναι Wizard/Cleric, ακριβώς δηλαδή ό,τι χρειάζεστε (Spellcaster με τα όλα του). Βγαίνοντας από το τσίρκο κάνετε τον κόπο να μιλήσετε στο παιδάκι, το οποίο θα σας ευχαριστήσει, και φυσικά στο φρουρό, ο οποίος όχι μόνο θα σας ευγνωμονεί, αλλά θα ανεβάσει το Reputation σας στα ύψη (+1 δηλαδή, σιγά το ύψος θα μου πείτε...)!

Εν συνεχεία κάνετε μερικά ψώνια στο Waukeen's Promenade. Στον πάνω όροφο του Den of Seven Vales θα βρείτε μία ομάδα adventurers. Μπορείτε αν θέλετε να τους μιλήσετε απότομα (όπως σας μιλά, δηλαδή, ο Dwarf) και να πλακωθείτε μαζί τους. Είναι μεν δύσκολη η μάχη, αλλά οι απολαβές είναι αξιόλογες! Τώρα μπορείτε να βγείτε από την περιοχή αυτή και να πάτε στα Slums. Μπαίνοντας για πρώτη φορά στα Slums θα σας μιλήσει ο Gaelan Bayle, ο οποίος ισχυρίζεται ότι έχει πληροφορίες για την Imoen και τον Irenicus. Γρήγορα ακολουθήστε τον στο σπίτι του. Ούτε λίγο ούτε πολύ θα σας ζητήσει 20.000 gold pieces για να σας αποκαλύψει τις πληροφορίες που έχει για την Imoen. Δεν έχετε άλλη επιλογή από το να δεχτείτε, και κάπως έτσι μπαίνετε στο...



Αυτό είναι ένα Director, μην το μπερδέψετε με Beholder. Οταν τα δείτε πιο κάτω στην περιπέτεια, πιστέψτε με, θα τα νιώσετε.

Most wanted



Σκοτώνοντας Guardians θα αποκτάτε τα κομμάτια της Burial Mask. Οταν τα πάρετε όλα, θα σχηματίσουν μία μάσκα...



...που όταν τη φορέσετε σε αυτό το δωμάτιο, θα σας αποκαλύψει τον αόρατο εχθρό.

CHAPTER II

Το δεύτερο κεφάλαιο της περιπέτειάς σας ξεκινά στο σπίτι του Gaelan Bayle. Καιρός να αρχίζετε να ψάχνετε για τα λεφτά. Κανονικά δεν πρέπει να έχετε πάνω από 5.000, οπότε ώρα είναι να πιάσετε δουλειά. Βγείτε από το σπίτι του απατεώνα Gaelan (ακούς εκεί 20.000 gold) και ακριβώς απέξω θα σας μιλήσει ένα παιδάκι-αγγελιαφόρος (Brus), το οποίο θα σας οδηγήσει στην ταβέρνα Copper Coronet, καθώς ο Lord Jierdan Fikraag σάς θέλει για μία αποστολή. Μπείτε μέσα και προχωρήστε δεξιά. Πάρτε στην ομάδα σας τον Anomar (Fighter/Cleric του Helm) και δεχτείτε την αποστολή της Nalia, η οποία σας ζητά να απαλλάξετε το πατρικό της κάστρο από μία απειλή (αρνείται να σας πει ποια είναι). Μπορείτε είτε να την πάρετε στην ομάδα σας (δεν το συνιστώ, μια και είναι μάπα χαρακτήρας) είτε να της πείτε ότι θα τη συναντήσετε εκεί. Οπως και να έχει, στον παγκόσμιο χάρτη σας θα σημειωθεί η τοποθεσία του κάστρου της. Στο Copper Coronet θα βρείτε επίσης το διάσημο Lord Jierdan, ο οποίος θα σας ζητήσει να κάνετε μία αποστολή για χάρη του. Φυσικά, δεχτείτε αφού προσφέρει 10.000 gold (τα μισά από όσα χρειάζεστε) και η τοποθεσία του Windspread Hills θα προστεθεί στον παγκόσμιο χάρτη σας.

Ο Dwarf Korgan σάς προσφέρει και αυτός αποστολή - μάλιστα, θέλει να έρθει και στο Team σας. Προς το παρόν απορρίψτε τον, διότι ήδη έχετε πολλά quests - θα περάσετε αργότερα να κάνετε την αποστολή (τη λύση για αυτό το quest μπορείτε να τη βρείτε στο πλαισιωμένο κείμενο Quests του Graveyard). Δίπλα στον Korgan υπάρχουν κάτι ρουφιάνοι (αγγλιστί... Ruffians) και αν τους μιλήσετε θα αναγκαστείτε να πολεμήσετε έναν από αυτούς, τον Amalas, στην Arena, μια και ο διάλογός του είναι πολύ προκλητικός (προσοχή, διότι μπορεί να επιτεθεί το Minsc σε μία Option του διαλόγου. Αμέσως πατήστε Pause και κάνετε κλικ στο Stop για να τον αποτρέψετε). Αφού σκοτώσετε τον Amalas, δεν θα σας ενοχλήσουν ξανά οι Ruffians. Τέλος, στην ταβέρνα μπορείτε να ποντάρετε 10 gold σε Dogfights (σκυλοκαβγάδες) και να βγάλετε τα διπλά αν κερδίσετε (αυτό μπορεί να γίνει μιλώντας στον Surly). Τώρα μπορείτε να φύγετε από το Copper Coronet. Θα επιστρέψουμε αργότερα στη λύση για να κάνουμε μερικές ακόμα αποστολές.

D'ARNIS HOLD

Εξω από το Inn, προχωρώντας δεξιά, θα σας την πέσει ένα ζευγάρι πολεμιστών. Πλακώστε τους στα "μπουκέτα" και θα λυγίσουν σαν μαρουλόφυλλα. Προς Θεού, μην κάνετε κανένα Spell με μάγο ή παπά, διότι θα εμφανιστεί μάγος φύλακας και θα σας βγάλει κίτρινη κάρτα (στη δεύτερη κίτρινη θα πέσει ξύλο). Προτού ξεκινήσουμε το μεγάλο ταξίδι μας, όμως, κάνετε μια μικρή στάση στην Temple District και μπείτε στους υπονόμους (πιθανόν να σας δοθεί και το Unseeing Eye Quest εδώ, το οποίο θα αναλύσουμε στο δεύτερο μέρος της λύσης). Επειδή εδώ τα τέρατα δεν είναι του... επιπέδου σας (Level) -είναι πολύ δύσκολα-, προχωρήστε νότια και περιφερικά, ώσπου να βρείτε τον Paladin Keldorn. Μόλις συμβεί αυτό, πάρτε τον στην ομάδα σας και φύγετε. Είναι φοβερός Paladin και είναι ο μόνος που μπορεί να κρατήσει το Holy Avenger +5 (όταν το βρείτε από τον Red Dragon), εκτός και αν έχετε ήδη Paladin. Σε περίπτωση που πάρετε τον Keldorn, βάλτε του την πρώτη Girdle of Giant Strength που θα βρείτε, διότι δεν έχει καλό Strength. Ας μη χασομεράμε, όμως, άλλο. Πηγαίνετε στην περιοχή Gates (χωρίς τον Bill!). Προχωρώντας βόρεια θα βγείτε από την πόλη Athkatlas και θα βάλετε πλώρη για το D'Arnis Hold. Μόλις φτάσετε εκεί προχωρήστε προς τα αριστερά και θα βρείτε έναν πρόχειρο καταυλισμό. Μέσα είναι η Nalia, η οποία θα σας πει τα καθέκαστα της αποστολής και θα προσφερθεί για ακόμα μία φορά να μπει στην ομάδα σας. Εσείς, όμως, ρίξτε της χυλόπιτα. Εδώ κάνετε rest και γεμίστε τους μάγους σας με Spells που κάνουν Fire και Acid Damage, προκειμένου να αποτελειώνετε τα Trolls (Burning Hands, Melf's Acid Arrow, Flame Arrow κ.ά.). Αφού είστε έτοιμοι, βγείτε από το πρόχειρο καταφύγιο της Nalia, προχωρήστε βόρεια και μπείτε στο κάστρο από τη Secret Door που υπάρχει πίσω από κάτι θάμνους.


Ακόμη ένα κομμάτι της Burial Mask.



Προσέξτε αυτήν εδώ την παγίδα στους Sewers, κάτω από το Copper Coronet, διότι είναι πολύ βάρβαρη.

Στα πρώτα δύο δωμάτια δεν θα βρείτε αντιπάλους. Στο τρίτο, όμως, ένα Troll θα επιτεθεί πρώτα σε έναν άτυχο υπηρέτη και μετά σε εσάς. Αφού το ρίξετε κάτω, κάνετέ του Spell από Fire ή Acid για να το αποτελειώσετε. Οταν πεθάνει, θα το καταλάβετε από ένα παράξενο σκούξιμο που θα κάνει! Μιλήστε με τον Daleson προκειμένου να πάρετε πληροφορίες σχετικά με το τι συμβαίνει και συνεχίστε την εξερεύνηση. Από το δωμάτιο που βρήκατε τον Daleson ακολουθήστε μία σειρά από διαδοχικές Secret Doors και θα φτάσετε στο δωμάτιο από όπου πρέπει να πάρετε μία Flail Head. Επιστρέψτε πίσω και εξερευνήστε όλο τον υπόλοιπο όροφο - προσοχή, διότι πάντα πρέπει να έχετε Spell για να σκοτώνετε τα Trolls. Βγείτε στην Courtyard (μπορείτε να βρείτε την έξοδο στο χάρτη) και σκοτώστε το τέρας που θα βρείτε. Προχωρήστε και ανεβείτε τις σκάλες. Συνεχίστε την περιπλάνηση στα τείχη του κάστρου και θα βρείτε έναν μοχλό. Οταν τον χρησιμοποιήσετε ανοίγει τα τείχη και έρχονται οι ενισχύσεις (μερικοί στρατιώτες της Nalia και ο στρατηγός, ενώ θα πάρετε και πολλά XP). Γρήγορα τώρα επιστρέψτε στην Couartyard και βοηθήστε τους πολεμιστές που μάχονται με τα Yuan-ti και τα Trolls. Αφού στεφθείτε νικητές, μπείτε ξανά στο κάστρο και ανεβείτε τις σκάλες για το δεύτερο επίπεδο (θα τις βρείτε στο δωμάτιο τέρμα δεξιά του χάρτη).

Προχωρήστε όλο ευθεία, μια και όλες οι πόρτες είναι κλειστές προς το παρόν. Μεγάλη και δύσκολη μάχη με το Yuan-Ti μάγο και το Troll. Το μεν Yuan-Ti κάνει ζόρικα Spells και πρέπει με Magic-Missile να του τα "σπάτε", το δε Troll, με το που πεθαίνει, από μέσα του βγαίνουν δύο μικρότερα Trolls! Από το ίδιο δωμάτιο πάρτε και το Keep Key, το οποίο ανοίγει όλες τις πόρτες που είχατε βρει κλειστές. Σιγά σιγά τις ανοίγετε όλες και έρχεστε αντιμέτωπος με τον Glaicas, έναν εξαιρετικά δύσκολο Fighter, ο οποίος βαράει απίστευτα γρήγορα λες και δουλεύει σε fast forward mode. Για να τον κερδίσετε βάλτε πίσω από το χαρακτήρα που επιτίθεται κάποιον Priest για να κάνει τα Healing Spells. Από το πτώμα του πάρτε το δεύτερο από τα τρία Flail Heads. Σε μία από τις κλειστές πόρτες θα βρείτε και θα ελευθερώσετε και την ψωνάρα θεία της Nalia, Lady Delcia Caan. Στο δωμάτιο της θείας, στην πάνω πλευρά του, υπάρχει μία Secret Door. Αριστερά υπάρχει ένα δωμάτιο κάργα με Golems, τα οποία είναι ακίνητα μέχρι να πάρετε κάποιο από τα αντικείμενα μέσα από τις θήκες τους στο βάθος του δωματίου. Στο μόνο item που δεν αντιδρούν είναι το τρίτο Flail Head, που μπορείτε να πάρετε από τη θήκη τέρμα αριστερά.

Κατεβείτε τις σκάλες για να φτάσετε στο τελευταίο επίπεδο του κάστρου. Προχωρήστε. Στο τρίτο δωμάτιο θα πρέπει να πολεμήσετε Umber Hulks, απίστευτα εκνευριστικά τέρατα που κάνουν και το καταραμένο Confuse! Φροντίστε να τα πολεμήσετε ένα ένα, στέλνοντας έναν χαρακτήρα για δόλωμα και μετά, αφού τον ακολουθήσει ένα από αυτά, ξεπαστρέψτε το με τους υπόλοιπους. Οταν τελειώσετε με όλα τα τερατάκια, πάρτε τα αντικείμενα από το δωμάτιο και μπείτε στην αριστερή πόρτα όπου θα πρέπει να πολεμήσετε τον αρχηγό των Trolls, TorGal και τα πρωτοπαλίκαρά του. Ο TorGal είναι το μόνο Troll που όταν το

ΟΙ ΔΟΛΟΦΟΝΙΕΣ ΣΤΗΝ BRIDGE DISTRICT

Το quest αυτό θα το πάρετε όταν μπείτε για πρώτη φορά στο Bridge District από τον αρχηγό της φρουράς AegisField (το όνομά του μου θυμίζει το Aegis-Fang, το φοβερό Warhammer του Wulfgar, από το Icewind Trilogy του R.A .Salvatore). Ξεκινώντας την έρευνα για τις δολοφονίες, βρείτε τον Rampah (λίγο πιο αριστερά, κάτω από την αψίδα) και αγοράστε το Exotic Hide. Συνεχίστε λίγο πιο αριστερά, εκεί όπου έχει τα πολλά μαγαζάκια στο δρόμο, και μιλήστε με τη Rose Bouquet, η οποία θα σας πει ότι σε μία από τις δολοφονίες υπήρχε μια παράξενη μυρωδιά. Εν συνεχεία βρείτε τον Bel Dalemark (λίγο πιο αριστερά) και αγοράστε από αυτόν Oak Bark, Solid Berries και Gulil Berries, και μαζί με το Exotic Hide δώστε τα στη Rose, και έχετε τον ύποπτό σας. Μπείτε στο κτίριο του Tanner (είναι ακριβώς κάτω από τη Rose), όπου θα πολεμήσετε με τον ιδιοκτήτη και τους φίλους του. Μαζέψτε από τα πτώματα τα αντικείμενα και απενεργοποιήστε όλες τις παγίδες, διότι είναι φίσκα το μέρος. Τα κύρια αντικείμενα που πρέπει να βρείτε είναι το Letter και το Human Flesh. Με το Letter μιλήστε στο AegisField και θα πάρετε την αμοιβή σας για τη λύση του μυστηρίου. Με το Human Flesh μπορείτε να φτιάξετε μια φοβερή Leather πανοπλία +5. Είναι, βέβαια, λίγο "κακιά", αλλά για το +5 στο Armor Class θα πουλούσα και το κορμί μου! Την Armor μπορείτε να τη φτιάξετε στα Umar Hills.



Η Samia πρώτα σας βάζει να της βρείτε τα αντικείμενα και μετά έρχεται να σας σκοτώσει, για να τα πάρει. Μα καλά, τρόπους δεν έχει αυτή η κοπέλα;



Δίνοντας τη μάχη στο Copper Coronet για να ελευθερώσετε τους σκλάβους. Ώρες ώρες νιώθω Judge Dread.

ρίξετε στο έδαφος δεν χρειάζεται να του ρίξετε Fire ή Acid, αφού πεθαίνει επί τόπου. Βέβαια, μέχρι να τον σκοτώσετε θα φτύσετε αίμα. Στο μεγάλο χολ που βρήκατε τον TorGal υπάρχει το πτώμα του πατέρα της Nalia. Ακριβώς από πίσω του πάρτε τα αντικείμενα. Βγείτε τελείως από το κάστρο και πηγαίνετε πάλι εκεί όπου είχατε μιλήσει με τη Nalia (κάτω αριστερά, δηλαδή). Θα σας περιμένει πάλι εκεί και θα σας δώσει τα συγχαρητήρια (τι να τα κάνω, τίποτα πιο ρευστό δεν έχει;). Η αποστολή έφθασε στο τέλος της. Μην την πάρετε στην ομάδα σας (μια και προσφέρεται για τελευταία φορά) και αυτή τη φορά θα φύγει απογοητευμένη.

Τώρα λογικό θα ήταν να κάνετε το quest του Lord Jierdan, αλλά ήδη το inventory σας θα είναι full, οπότε επιστρέψτε στην Athkatla για ξεπούλημα. Αφού ξεπουλήσετε, βουρ για τα Windspread Hills. Είναι πιθανό, όταν επιστρέψετε στην πόλη,να πάρετε ένα νέο quest από ένα παιδάκι (τον Delan), σχετικό με κάτι δολοφονίες στην περιοχή Umar Hills. Το quest αυτό θα το αναλύσουμε μετά, στο Chapter III.

WINDSPREAD HILLS

Με το που θα φτάσετε εκεί, θα πέσετε πάνω σε ενέδρα που σας έχουν στήσει διάφορα τέρατα, τα οποία δεν σας αφήνουν άλλη επιλογή πέραν της μάχης. Αφού τα σκοτώσετε, θα δείτε ότι τα πτώματά τους παίρνουν ανθρώπινη μορφή και στην ουσία είναι Paladins της Radiant Order! Ο Garren Windspread, όμως, που ήταν παρών στο σκηνικό, σας λέει ότι είχαν κάνει και στις δύο ομάδες Illusions και μοιάζατε με τέρατα, οπότε επιτεθήκατε χωρίς ενδοιασμούς. Σε περίπτωση που είναι και ο Anomen μαζί σας, θα λάβει ένα γράμμα από το πατέρα του που θα λέει ότι η αδελφή του δολοφονήθηκε και πρέπει να πάτε στην Government District της Athaktla για να διαλευκάνετε το μυστήριο. Η λύση του Quest στο σχετικό ένθετο.

Ακολουθήστε τον Windspread στο σπίτι του για να δείτε τι θα γίνει και πώς μπορείτε να γλιτώσετε από την τιμωρία της Radiant Order (σε περίπτωση που έχετε χαρακτήρα Paladin είναι πολύ σημαντικό). Από το διάλογο με τον Windspread αποκομίζετε τα εξής συμπεράσματα: α) Ο Windspread θα κάνει ό,τι μπορεί για να εξευμενίσει τη Radiant Order και να της εξηγήσει ότι δεν ευθύνεστε εσείς, μάλιστα θα φύγει αμέσως για να της το πει, και β) ότι ο Lord Jierdan κρύβεται πίσω από όλα αυτά τα παράξενα κόλπα.

Στο διάστημα που λείπει ο Windspread για να πάει στη Radiant Order, γίνεται επίθεση στο σπίτι του και η κόρη του πέφτει θύμα απαγωγής από στρατιώτες του Lord Jierdan! Αφού τους σκοτώσετε, έρχεται ο Windspread και ζητάει εκδίκηση για τα δεινά που πέρασε όλο αυτό τον καιρό και την επιστροφή της κόρης του. Βγείτε από το σπίτι του και κατευθυνθείτε νοτιοανατολικά. Εκεί, κοντά σε μια λιμνούλα, θα βρείτε τη Fairy Queen. Δώστε της Acorns προκειμένου να ολοκληρώσετε το Quest που είχατε πάρει από το πρώτο chapter από τις τρεις Dryads. Επειτα πηγαίνετε όλο βόρεια και θα βρείτε την είσοδο για το Dungeon του Lord Jierdan (Make him pay!). Στη ρεσεψιόν θα βρείτε μια παρέα από Hobgoblins υπό την αρχηγία του DigDag, ο οποίος θα υποχωρήσει μόλις ξεκινήσει η μάχη. Μπείτε πιο βαθιά στη σπηλιά και θα σας επιτεθούν Kamikaze Kobold. Εάν σκοτώσετε το πρώτο από αυτά εξ αποστάσεως (με Magic Missile, ας πούμε), τότε θα εκραγεί και όλα τα υπόλοιπα θα πεθάνουν μαζί του σε ένα μεγάλο ΜΠΑΜ. Φροντίστε να απομακρύνετε τους περισσότερους χαρακτήρες σας για να μην τους πετύχει καμία ξόφαλτση έκρηξη. Αφού τα ανατινάξετε όλα, επιτεθείτε στον Ruhk, ο οποίος ναι μεν δεν λέει πολλά στην επίθεση, αλλά στην άμυνα ΣΚΙΖΕΙ! Μιλάμε πάλευα ατελείωτα μαζί του και δεν μπορούσα να του "κόψω" ζημιά. Μόλις τον κερδίσετε, κάνετε ένα save, ετοιμάστε τους χαρακτήρες σας με αμυντικά spells και μπείτε στην πόρτα, διότι μεγάλη παγίδα σάς περιμένει.

Στο δωμάτιο που θα βρεθείτε, δεξιά και αριστερά θα υπάρχουν Orc Archers (όπως θα δείτε από τα πτώματά τους αργότερα, θα φοράνε Plate Mail! Ελεος), κρυμμένοι πίσω από μεταλλικές μπάρες. Υπάρχει μία είσοδος σε κάθε πλευρά, οι οποίες είναι και secret doors και κλειδωμένες! Οπότε γρήγορα βρείτε τις secret doors με τον Thief της παρέας, ανοίξτε τες και μπουκάρετε μέσα τους Fighters... Στο μεθεπόμενο δωμάτιο θα πολεμήσετε ένα Stone Golem, ομολογουμένως αρκετά ζόρικο. Προχωρήστε αριστερά στο διάδρομο και 2 Orcs θα σας μιλήσουν ζητώντας έλεος, το δεύτερο μάλιστα, ο Flaylan, θα σας δώσει χρήσιμες πληροφορίες. Τώρα μπείτε στη βορινή πόρτα και πολεμήστε μερικά ακόμα Orcs.

Οταν βρείτε τη Samia, θα σας ζητήσει να βρείτε αρχαία κείμενα από τον τάφο ενός βα-

σιλιά που κείτεται εκεί. Στο δωμάτιο δεξιά της θα πολεμήσετε Vampire και Wight, δύο επικίνδυνους εχθρούς, ο πρώτος για το domination του και ο άλλος για το Level Drain (Restoration spell που επαναφέρει τα levels)! Αφού εξερευνήσατε αυτήν την πτέρυγα, προχωρήστε στο δωμάτιο πίσω από τη Samia. Ακολουθήστε τον κεντρικό διάδρομο και πάντα όποια πόρτα πρόκειται να ανοίξετε, ελέγξτε την προσεκτικά για παγίδες. Αρχικά εξερευνήστε το βόρειο τμήμα του διαδρόμου που βρίσκεται πίσω από τη Samia. Θα πρέπει να συλλέξετε 6 Piece of Burial Masks, από τα πτώματα ισάριθμων Guardians (δεν θα τους βρείτε νεκρούς, εσείς πρέπει να τους σκοτώσετε), τα οποία θα γίνουν η King Strohm III Mask. Στην ίδια περιοχή θα αντιμετωπίσετε και έναν Beholder-Like, ένα τέρας που λέγεται Director (είναι κάτι σαν Lesser Beholder στο AD&D, φύλακας-υπηρέτης των κανονικών Beholder, αλλά δεν έχει ΚΑΜΙΑ, μα καμιά σχέση με τα γραφικά που θα δείτε. Είναι πολύ πιο μικρό. Τέσπα, παιχνίδι της Interplay είναι, εκείνη κάνει κουμάντο). Οταν φτάσετε σε ένα δωμάτιο, όπου δέχεστε Fire Damage από το πουθενά (παγίδα δεν υπάρχει) και η πόρτα που βρίσκεται ακριβώς απέναντι από αυτήν που μπήκατε δεν ανοίγει, πρέπει να φορέσετε την King Strohm III Mask, προκειμένου να ανοίξει η πόρτα και να δείτε τον κρυμμένο Guardian (ένα Fire elemental). Αφού σκοτώσετε το elemental, μπείτε στο επόμενο δωμάτιο με τους θησαυρούς, από όπου παίρνετε μια φοβερή ασπίδα και ένα Long Sword. Επιχειρώντας όμως να φύγετε, η Samia με την ομάδα σας θα σας επιτεθεί για να σας πάρει τα αντικείμενα και τη ζωή. Η μάχη είναι δύσκολη, οπότε θα χρειαστείτε αρκετά Save και Load, για να τα βγάλετε πέρα.

Τώρα προχωρήστε στη νότια πτέρυγα του κεντρικού διαδρόμου. Θα σκοτώσετε Werewolves και θα βρεθείτε σε ένα μεγάλο πηγάδι, στο οποίο περπατάτε χάρη σε κάτι ξύλινα δοκάρια. Εάν χρησιμοποιήσετε το αντικείμενο στο κέντρο του πηγαδιού για την άντληση νερού, ένα Air elemental θα εμφανιστεί και θα πρέπει να το σκοτώσετε. Συνεχίστε αριστερά και μετά βόρεια στη σπηλιά. Τρία τέρατα θα πολεμήσουν μεταξύ τους, έπειτα από μία βλακώδη συζήτηση, και εσείς ως καλός "τσάτσος", εεεε συγγνώμη, ως καλός και τίμιος πολεμιστής, σκοτώστε όποιο από τα τρία επιβιώσει. Στο βορινό τοίχο του δωματίου αυτού υπάρχει μία secret door, πίσω από την οποία υπάρχουν αρκετά δύσκολα Golems (ειδικά το Adamantine είναι πολλή... πίκρα). Βέβαια, ο θησαυρός του δωματίου είναι ένα Heartseaker +3 (Long Bow), οπότε μάλλον αξίζει τον κόπο. Μπορείτε να το πάρετε χωρίς να χρειαστεί να πολεμήσετε: απλώς κάνετε το spell Sanctuary και μπείτε μέσα με το χαρακτήρα αυτόν ΜΟΝΟ, πάρτε τους θησαυρούς και φύγετε σαν κύριοι, χωρίς να χάσετε ούτε έναν (χαρακτήρα)!



Πάντα προσεκτικός, δεν μου ξεφεύγει κανένα κρυμμένο αντικείμενο. Εχετε τα μάτια σας ανοιχτά!

Συνεχίζοντας προς τα κάτω, τρεις στρατιώτες θα σας ζητήσουν τη βοήθειά σας, διότι έχουν πληγωμένους συντρόφους. Σας κοροϊδεύουν, όμως, ψιλό γαζί, αφού είναι Werewolves και ο αρχηγός αυτών είναι Greater Werewolf. Σκοτώστε τους, πάρτε τα αντικείμενα και πηγαίνετε προς τη βορινή έξοδο του πηγαδιού, πολεμώντας ένα Stone Golem και στην πόρτα δεξιά Orogs. Νότια από το δωμάτιο, κατεβείτε τις σκάλες και πολεμήστε μερικούς αντιπάλους ακόμα (ένας από αυτούς είναι από το Baldur's Gate I, ο Tazok). Μέσα στο δεξί κλουβί είναι η κοπελιά που πρέπει να σώσετε, αλλά δεν ανοίγει η πόρτα. Κατεβείτε τις σκάλες που βρίσκονται αριστερά. Στο μεγάλο δωμάτιο θα βρείτε τον Lord Feanor, ο οποίος είναι στην πραγματικότητα ένας Red Dragon (!), και το μάγο βοηθό του. Μην τον προκαλέσετε, πείτε ότι θα πάρετε την όμηρο και θα φύγετε ήσυχα - πιστέψτε με δεν σας "παίρνει" ΚΑΘΟΛΟΥ.

Η ΝΕΚΡΗ ΑΔΕΡΦΗ ΤΟΥ ANOMEN

Εχοντας τον Anomen στην ομάδα σας, κάποια στιγμή θα έρθει ένας αγγελιαφόρος και θα σας ενημερώσει ότι η αδερφή του έχει δολοφονηθεί και ότι ο πατέρας του τον ζητά επειγόντως. Σε περίπτωση που αναβάλλετε πάνω από πέντε μέρες να επιστρέψετε, ο Anomen θα αρχίσει να διαμαρτύρεται. Εάν τον αγνοήσετε μπορεί να φύγει και από την ομάδα σας! Προκειμένου να ολοκληρώσετε το quest, επισκεφθείτε την έπαυλη Delryn στην Government District και αφήστε τον Anomen να μιλήσει με τον πατέρα του. Η σχέση τους δεν είναι και τόσο καλή. Αφού δείτε τα απομεινάρια της αδερφής του, μπορείτε να τον συμβουλέψετε να εκδικηθεί για το θάνατό της ή να ακολουθήσει το νόμο. Ανάλογα με την κλάση σας, επιλέξτε τι θα κάνετε. Την εκδοχή να πάρει εκδίκηση θα την αναλύσω στο τέλος...

Πείθεται, λοιπόν, ότι θα ακολουθήσετε κατά γράμμα το νόμο. Ο ίδιος μεταφέρει την άποψή σας στον πατέρα του και μαλώνουν, με αποτέλεσμα να τον διώξει από το σπίτι. Πηγαίνετε στο Council Of 6 Building, στην ίδια περιοχή, βρείτε τη Magistrate Byllana (στα αριστερά) και μιλήστε της για την υπόθεση. Εάν πάλι πείσετε τον Anomen να ακολουθήσει τη νόμιμη οδό, δηλαδή να αφήσει τον Saerik ατιμώρητο για το θάνατο της αδερφής του, μια και δεν υπάρχουν αρκετά ενοχοποιητικά στοιχεία, τότε θα αμειφθείτε με 75.000XP! Σε περίπτωση που οποιαδήποτε στιγμή επιλέξετε να πάρετε εκδίκηση, επισκεφθείτε το σπίτι του δολοφόνου στην Bridge District (στο κέντρο του χάρτη) και κάνετέ τα γυαλιά-καρφιά. Ο Anomen πάνω στην οργή του θα σκοτώσει την κόρη του και θα αποτύχει αργότερα στο τεστ της Radiant Heart, οπότε καλό θα ήταν να αποφύγετε το Evil path αυτού του quest.

Ενας ακόμα λόγος για να ΜΗΝ επιτεθείτε είναι ότι σε λίγες μέρες ο Anomen θα πρέπει να παρουσιαστεί στην Order of Radiant Heart για να περάσει κάποια τεστ. Εάν δεν έχετε επιλέξει την ειρηνική επίλυση, τότε ο Anomen θα απορριφθεί από την Order.



Καλέ, τι είναι αυτό; Μην είναι ένας Shadow Dragon, που αν κάνω κλικ στο mouse και του επιτεθώ, θα με κάνει τόπι στο ξύλο;



Ιδού οι ένοχοι για τις δολοφονίες στους Umar Hills. Καθαρίστε πρώτα τα Ogre Magi και μετά τον Giant Ettin.

Αργότερα, όταν πάτε 12-13 level, το συζητάμε.

Ανεβείτε γρήγορα πίσω στα κελιά. Εκεί θα βρείτε το μάγο (τον "τσάτσο" του Lord Feanor). Σκοτώστε τον γρήγορα (Magic Missile is the key), σώστε την κοπελιά και φύγετε θριαμβευτές από το Dungeon! Επιστρέψτε στο σπίτι του Windspread για να σας ανταμείψει. Η δουλειά σας εδώ τελείωσε. Επιστροφή στην Athkatla, τώρα. Λογικά, πουλώντας και τα λάφυρα από την αποστολή, πρέπει να έχετε μαζέψει το απαιτούμενο ποσό των 20.000. Οπότε έφτασε η στιγμή να επισκεφθείτε τον Gaelan στο σπίτι στην περιοχή Slums (πιθανότερο προτού πάτε να βρείτε τον δικό του αγγελιαφόρο). Μόλις του μιλήσετε, θα δείτε ότι ο ίδιος χωρίς καν να του πείτε τίποτα, θα κατεβάσει την τιμή στα 15.000 gold! Μόλις του τα δώσετε, θα σας πει για τον Shadowmaster Aran Linvail και θα σας δώσει το κλειδί για το guild του. Κάπως έτσι θα μπείτε στο...

CHAPTER III

Στο 3ο κεφάλαιο κύριος σκοπός σας είναι να έρθετε σε επαφή με τον Shadowmaster. Βέβαια, υπάρχει και το άλλο Path, το Evil, το οποίο όμως δεν θα αναλύσουμε. Πριν να πάμε στον Shadowmaster, όμως, ας δούμε μερικά Quests που μπορείτε να κάνετε extra και είναι ακριβώς για το level σας. Ετσι, θα πάρετε καλά λεφτά, XP και φυσικά μαγικά αντικείμενα.

THE SLAVES OF COPPER CORONET

Μιλώντας στον Garoll, που κάθεται στο πιο δεξί τραπέζι του μαγαζιού και αφού τον κεράσετε ποτό (-5 gold), ρωτήστε τον περί "Entertainment" και θα ενεργοποιήσει παρόμοια επιλογή στον Innkeeper και τον Lehtinan. Ο τελευταίος θα σας δώσει πρόσβαση στα ιδιαίτερα διαμερίσματα του καταστήματός του. Μπείτε, λοιπόν, και προχωρήστε όλο ευθεία στο διάδρομο και στο μεγάλο δωμάτιο πίσω από την πόρτα. Εκεί θα δείτε ότι κρύβει κάποιους σκλάβους ο Lehtinan και οι φρουροί θα σας επιτεθούν αμέσως. Τα κλουβιά των σκλάβων δεν ανοίγουν με Open Lock του Thief, οπότε πρέπει να βρείτε το κλειδί - το ίδιο σας παρακαλεί και ο Hendak (ένας από τους φυλακισμένους). Υπάρχει μια πόρτα λίγο πιο κάτω από αυτήν που μπήκατε, η οποία οδηγεί σε έναν μεγάλο χώρο με κυκλικές αρένες. Εκεί θα υπάρχουν αρκετά ζώα, αρκούδες, λύκοι κ.λπ. Μπορείτε είτε να τα σκοτώσετε (ναι, ναι, ειδικά το τελευταίο βαλσαμώστε το κιόλας) είτε να τους κάνετε Charm spell.

Νοτίως του δωματίου-αρένα θα βρείτε μια πόρτα που οδηγεί στον Beastmaster, ο οποίος μαζί με όλα τα ζώα στα κλουβιά σάς επιτίθενται. Από το πτώμα του πάρτε το κλειδί και με αυτό ελευθερώστε τους σκλάβους! Ο Hendak και οι άλλοι θα επιτεθούν στους φρουρούς και ο ίδιος ο Hendak θα σκοτώσει τον Inn Keeper. Ομως, τα πράγματα δεν τελειώνουν εδώ, αφού γίνεται αναφορά για περισσότερους σκλάβους που πρέπει να σώσετε...

Μπείτε στο διάδρομο που οδηγεί στις φυλακές και στο δεύτερο στενό κάνετε αριστερά, ανοίξτε την πόρτα και κατεβείτε τις σκάλες για τα Sewers (προς αποφυγήν παρεξηγήσεων, δεν είναι τα γνωστά SEWERS, απλώς έχουν παρόμοιο όνομα. Τα διάσημα Sewers βρίσκονται στην περιοχή Temples). Προχωρώντας ευθεία, τώρα, θα αντιμετωπίσετε Hobgoblins, ενώ αν πάτε προς τα κάτω θα πολεμήσετε ένα τέρας και μερικές Jellies. Διαλέξτε και πάρτε. Από τη σχάρα στο κέντρο του δωματίου πάρτε το Vallah's Hand (αντικείμενο No1). Συνεχίστε την πορεία σας από το διάδρομο που ήταν τα Hobgoblins και προσέξτε τις παγίδες! Μην παραλείψετε από τα πτώματα των δύο σκελετών που βρίσκονται στον τοίχο να πάρετε το Lover's Ring (αντικείμενο No2). Από τα Kobolds που θα πολεμήσετε, πάρτε το Shaman Staff (αντικείμενο No3).

Πιο κάτω θα βρείτε τον Quell, με ένα Carrion Crawler για Pet. Σκοτώστε το και πάρτε το αίμα του (αντικείμενο No4). Ο Quell θα σας μιλήσει για ένα παράξενο δωμάτιο που βρίσκεται βόρεια στο χάρτη και στο οποίο υπάρχει ένας γρίφος με τέσσερις σωλήνες. Στον πρώτο σωλήνα τοποθετήστε το αντικείμενο No2, στον δεύτερο το αντικείμενο No4, στον τρίτο το αντικείμενο No1 και στον τέταρτο το αντικείμενο No3. Επειτα από αυτό το παράξενο quest θα γίνετε κάτοχοι του Lilarcor (Intelligent Two-Handed - πολύ γέλιο έχει).

Από μια άλλη πόρτα στην ίδια περιοχή θα βρεθείτε στις φυλακές των σκλάβων που ανέφερε ο Hendak! Σκοτώστε όλους τους εχθρούς και πάρτε το Haegan Key από το πτώμα του Captain. Πίσω από τα κάγκελα, δεξιά, υπάρχουν δύο Trolls. Σκοτώστε τα και αυτά. Φροντίστε όμως να έχετε κάποιο spell ή βέλος, που κάνει Acid ή Fire ζημιά. Στο βάθος του ίδιου δωματίου υπάρχει ένα παιδάκι, το οποίο θα πρέπει να σώσετε. Εν συνεχεία, δώστε του και 100 gold για να μπορέσει να ζήσει και το reputation σας θα ανεβεί κατά ένα.

Τώρα, ανεβείτε τις σκάλες, από τα κλουβιά δεξιά και αριστερά ελευθερώστε και τα άλλα παιδάκια και έπειτα σκοτώστε τα Yuan-Ti δεξιά και τους κακούς τύπους αριστερά. Αλλους κακούς δεν θα βρείτε εδώ, μόνο οι παγίδες θέλουν λίγο προσοχή. Αφού βγείτε από το κτίριο-φυλακές, επιστρέψτε στον Hendak, στο Copper Coronet για να ολοκληρώσετε το quest.

ΟΙ ΔΟΛΟΦΟΝΙΕΣ ΣΤΟΥΣ ΛΟΦΟΥΣ ΤΟΥ UMAR

Το quest αυτό το παίρνετε όταν επιστρέφετε στην Athkatla από κάποια περιοχή έξω από την πόλη. Το μικρό παιδάκι, ο Delan, σας ενημερώνει για τις δολοφονίες που συμβαίνουν στην περιοχή και εσείς, φυσικά, λέτε ότι θα τον βοηθήσετε. Ετσι, στο χάρτη του κόσμου εμφανίζεται η τοποθεσία Umar Hills. Το quest δεν έχει χρονικό περιορισμό, οπότε μπορείτε να το κάνετε όποτε θελήσετε.

Φτάνετε λοιπόν στην περιοχή Umar Hills και προχωρείτε λίγο αριστερά, όπου γίνεται συνάντηση των κατοίκων με το δήμαρχο. Δεν μπορείτε να παρέμβετε στη συζήτηση, αλλά έτσι και αλλιώς ύστερα από λίγο διαλύεται. Στη δεξιά πλευρά του χάρτη μπείτε στον Minister Lloyd's House, ο οποίος θα σας αναθέσει την αποστολή να βρείτε ποιος είναι ο δολοφόνος που σκοτώνει τόσο βάρβαρα τους κατοίκους. Τρεις είναι οι πιθανοί ένοχοι: τα Ogres, που πρόσφατα εγκαταστάθηκαν στην περιοχή, οι λύκοι και, τέλος, ο μύθος της μάγισσας της περιοχής (εδώ οι απόψεις διίστανται). Οταν τελειώσετε το διάλογο με τον Lloyd, φύγετε από το σπίτι και πηγαίνετε ανατολικά στο Umar Inn. Απέξω βρίσκονται πολλοί πωλητές αντικειμένων, οπότε αν χρειαστείτε κάτι, το ψωνίζετε από εδώ. Μέσα στο Inn μπορείτε να κάνετε Rest και να αγοράσετε ένα παράξενο ημερολόγιο για τη μάγισσα της περιοχής (το βιβλίο λέγεται "Umar Witch Project" και όχι "Blair"!).

Μπείτε στο σπίτι του Jermien και δεχτείτε την αποστολή για το αίμα Mimic που θέλει να βρείτε (προς το παρόν, δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα για την κόρη του και τον εραστή που περιμένει απέξω). Το αίμα αυτό μπορείτε να το βρείτε στη σπηλιά της περιοχής, όπου εκτός από το Mimic θα αντιμετωπίσετε και Umber Hulk, οπότε προσοχή. Αφού επιστρέψετε το αίμα Mimic στον Jermein, στην προσπάθειά του να δημιουργήσει ένα Stone Golem, θα στραφεί εναντίον του. Ορμήστε επάνω του και σώστε το μάγο. Εκείνη τη στιγμή θα έρθει και ο εραστής της κόρης του για να βοηθήσει. Το πιθανότερο όμως είναι να έχετε κάνει το Golem... βοτσαλάκια! Η κόρη με τον εραστή θα τα βρουν, αφού πλέον ο μπαμπάς Jermein θεωρεί ότι τον έσωσε το παλικάρι και όλοι μαζί θα φύγουν από το σπίτι. Μπορείτε άνετα να μαζέψετε όλα τα αντικείμενα του σπιτιού και να φύγετε.



Ενα πράγμα δεν με απογοήτευσε ΠΟΤΕ σε αυτό το παιχνίδι: τα Fire elementals! Οπως βλέπετε στη δεξιά φωτογραφία...



...κάνουν αρκετά καλή δουλειά μόνα τους.

Προχωρώντας βόρεια, θα βρείτε μια παρέα παιδιών που σας ζητούν να γίνουν διάσημοι adventures! Τώρα οι επιλογές είναι τέσσερις:

1) Να τους πείτε "άντε στην μαμά σας, νιάνιαρα".

2) Να τους αγοράσετε όπλα και ποτό, για να νιώσουν ήρωες.

3) Να τους αγοράσετε μόνο όπλα και όχι πότο.

4) Να τους αγοράσετε μόνο ποτό και όχι όπλα.

Τα λεφτά σάς τα δίνουν τα παιδιά, τα 4 Broadsword και το Ale που ζητούν μπορείτε να τα προμηθευτείτε από τους πλανόδιους κάτω από το Umar Inn. Δεν θα σας πω τι να επιλέξετε, αλλά θα σας αφήσω να βρείτε τις επιλογές μόνοι σας. Προσέξτε μόνο γιατί κάθε επιλογή έχει και τις συνέπειές της...

Εάν δώσετε 30 gold στον Jad, θα σας αποκαλύψει ένα μεγάλο μυστικό της οικογένειας Hendrick. Οταν μιλήσετε στον τελευταίο (Erlin Hendrick) και του πείτε ότι τα ξέρετε όλα για τα κοτόπουλα (;) θα σας τα πουλήσει για 50 gold, ενώ μέσα σε ένα από τα κοτόπουλα υπάρχει ένα Gem αξίας 600 gold (έτσι έχετε κέρδος 520 gold). Εν συνεχεία βρείτε τον αρχηγό των Ogres, αλλά μην τον σκοτώσετε. Απλώς μιλήστε του και θα καταλήξετε σε συμφωνία, την οποία, όταν επιστρέψετε στην πόλη, θα παρουσιάσετε στον Lloyd. Στο σημείο που θα βρείτε την καμπίνα "Merrela Ranger", τέρμα κάτω και δυτικά στο χάρτη, μπείτε μέσα και πάρτε το σημείωμα. Αφού το διαβάσετε, θα προστεθεί μια νέα περιοχή στον κεντρικό χάρτη (The Temple). Τέλος, στην περιοχή θα βρείτε ακόμα μία καμπίνα, στην οποία για να φτάσετε, θα πρέπει να σκοτώσετε τρεις Rangers που σας επιτίθενται άνευ λόγου και αιτίας. Μην μπείτε στην καμπίνα ακόμα, γιατί μέσα είναι ο Valigar και το quest είναι περίπλοκο. Θα το αναλύσουμε στο επόμενο τεύχος. Φύγετε από το Umar Hills για το Temple Ruins.

TEMPLE RUINS

Ακολουθήστε την Anath, που είναι Werewolf, στη σπηλιά και συνεργαστείτε μαζί της. Νοτιοανατολικά θα βρείτε πάλι την Anath που σας περιμένει για να συνεργαστείτε, αλλά πέφτει (και εσείς μαζί της) σε παγίδα. Πεθαίνοντας σας δίνει μια πολύ καλή συμβουλή: Αριστερά από το διαμάντι χρησιμοποιήστε τον καθρέφτη για να παράγετε πε-



Στα τετράγωνα που έχω σημειώσει με Χ πρέπει να πατάτε. Περάστε τους χαρακτήρες σας έναν έναν.

ρισσότερο φως και αφού σκοτώσετε ό,τι τέρατα περισσέψουν, κατεβείτε τις σκάλες. Στο πρώτο δωμάτιο αριστερά πάρτε τα Amuana's Bones από έναν τάφο και έπειτα, σκοτώνοντας τον Shadow Jailor, πάρτε από το πτώμα του το κλειδί που ελευθερώνει τη Mazzy, την οποία μπορείτε να πάρετε στην ομάδα σας (εγώ, πάντως, την έστειλα στην ευχή του Θεού). Νότια πάρτε το διαμάντι από το Stand. Στο δωμάτιο που θα βρείτε το άγαλμα που μιλάει για τις τελετές του Amaunator, πρέπει να απαντήσετε σωστά σε μια σειρά τριών διαφορετικών ερωτήσεων. Εδώ οι σωστές απαντήσεις είναι οι ακόλουθες:

1) I shall say the Prayer Of Life.

2) I shall hold high the Holy Book that the sun might bless it.

3) Αυτό βρείτε το μόνοι σας.

◄ Στη δεύτερη σειρά ερωτήσεων:

1) I shall sign a hymn of Praise to Amaunator.

2) Αυτό βρείτε το μόνοι σας.

3) I shall rejoice at the dominance of Light.

◄ Στην τρίτη και τελευταία σειρά ερωτήσεων:

1) Αυτό βρείτε το μόνοι σας.

2) I will hold high my children that the sun might bless it.

3) I shall mourn as I watch the sun give away to the onslaught of night.

Κάθε λανθασμένη απάντηση θα αμείβεται με Flame Strike, ενώ αν απαντήσετε σωστά σε όλες τις ερωτήσεις, θα πάρετε το ένα τρίτο του Holy Symbol του Amaunator. Τώρα ανοίξτε τη shadow door που βρίσκεται στον κεντρικό διάδρομο και προχωρήστε. Καθώς θα διασχίζετε τη γέφυρα, προσέξτε διότι θα σας επιτεθούν τέρατα. Στο δωμάτιο όπου θα βρείτε τα δύο πνεύματα δώστε τους τα κόκκαλα της Amuana και θα μιλήσετε με το πνεύμα της, το οποίο αφού σας ευχαριστήσει, θα σας χαρίσει το δεύτερο (από τα τρία) τμήμα του Holy Symbol του Amaunator και μία πέτρα, την οποία όσο κρατάτε, δεν θα σας επιτεθεί ο Shadow Dragon που θα συναντήσετε πιο κάτω! Συνεχίστε την πορεία σας και θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο σαν σκακιέρα, με κάτι γράμματα κάτω. Πρέπει να προχωρήσετε σχηματίζοντας τη λέξη AMAUNATOR (η σχετική screenshot θα σας δείξει την ακριβή πορεία). Προσέξτε να περνάτε έναν έναν τους χαρακτήρες σας, γιατί αν τους πάτε "μπουλούκι", θα γίνουν κάρβουνα, αφού αν πατήσετε σε λανθασμένο γράμμα, πετάγεται ένα ωραιότατο Flame Strike.

Στο δεξί δωμάτιο βρίσκεται μία Shadow, η οποία θα σας πει ψέματα και μόλις τη βοηθήσετε να διασχίσει το ταμπλό με τα γράμματα, θα σας επιτεθεί. Οπότε μπορείτε να την σκοτώσετε. Στο δωμάτιο της Shadow βρίσκεται και το τρίτο μέρος από το Holy Symbol (αυτόματα θα ενωθούν στο inventory σας). Στο αριστερό δωμάτιο βρίσκεται ένα Flesh Golem. Πίσω από το άγαλμα πάρτε τα αντικείμενα από τα χέρια του. Αφού έχετε όλο το Holy Symbol, προχωρήστε και βρείτε την έξοδο από το level αυτό. Ο Shadow Dragon θα σας αγνοήσει. Μπορείτε από μακριά να τον σκοτώσετε (δηλαδή εκεί όπου δεν τον βλέπετε και ξέρετε όμως ότι είναι, στο Fog of War), να κάνετε Caste μερικά Cloudkill spells και μερικά Summon Creatures, όπως Fire elementals. Η έξοδος από εδώ βρίσκεται βορειοδυτικά και εκεί θα αντιμετωπίσετε την πηγή του κακού, ένα Altar. Σκοτώνοντας αυτό και τους υπηρέτες του, ο τόπος απαλ-

QUESTS TOY GRAVEYARD

Στο Graveyard υπάρχουν τρία πολύ ενδιαφέροντα quests που μπορείτε να ολοκληρώσετε:

◄ Το πρώτο quest αφορά σε έναν τύπο που τον έθαψαν ζωντανό σε έναν τάφο. Θα ακούσετε τις φωνές του καθώς θα περνάτε. Αφού τον βρείτε (λέγεται Tidir), θα σας ευχαριστήσει και θα σας δώσει το quest. Πάρτε το κομμάτι ρούχου που θα σας δώσει και βρείτε τον Sethle (βόρεια στο χάρτη), τον υπεύθυνο για τους τάφους και απειλήστε τον για να σας αποκαλύψει πού μένουν τα αφεντικά του. Στην Bridge District, λίγο πιο κάτω από το Delosar Inn, θα βρείτε έναν μυστήριο τύπο που φοράει κόκκινη ρόμπα. Οταν τον απειλήσετε, θα τρέξει να κρυφτεί στο σπίτι παραδίπλα. Ακολουθήστε τον (θα τον δολοφονήσουν), σώστε τη Lady Elgea από τον επάνω όροφο και γρήγορα σκοτώστε τους απαγωγείς. Η ανταμοιβή σας θα είναι ένα αρκετά καλό ζευγάρι μπότες.

◄ Επιστρέψτε στο Graveyard District για το δεύτερο quest. Περίπου στο κέντρο του χάρτη και αριστερά θα βρείτε το πνεύμα ενός μικρού παιδιού, του οποίου πριν να πεθάνει είχαν κλέψει το αρκουδάκι του. Ετσι, λοιπόν, ως καλός άνθρωπος που είστε, πρέπει να του το βρείτε. Φύγετε από εδώ και πηγαίνετε στο Copper Coronet, που βρίσκεται στην περιοχή Slums, μπείτε στο Copper Coronet και ψάξτε για τον Llynis, ο οποίος θα σας δώσει το αρκουδάκι του παιδιού. Οταν επιστρέψετε πίσω στο πνεύμα του παιδιού, θα πάρετε την ανταμοιβή. Προς το παρόν, όμως, μη φύγετε από το Copper Coronet...

◄ Μιλήστε στον Korgan Bloodaxe στο Copper Coronet και θα πάρετε το quest του Book of Kaza και τον ίδιο στην ομάδα σας (αφήστε κάποιον άλλον σύντροφό σας, προς το παρόν, γιατί δεν χωράτε και οι επτά). Κατευθυνθείτε πίσω στην Graveyard District (κάνετε έναν κόπο να αφήσετε το αρκουδάκι στο παιδί) και βρείτε την είσοδο για το σπίτι των βρικολάκων. Βρείτε την είσοδο που βρίσκεται ακριβώς απέναντι από το κτίσμα της Pai'Na (στη μέση κάτω κάτω στο χάρτη) και μπείτε μέσα. Θα πολεμήσετε ένα σωρό αιμοβόρικα τέρατα και λίγο πιο κάτω θα βρείτε μία μούμια και το Book of Kaza άφαντο. Επισκεφθείτε την Temple District και μπείτε στο κτίριο Pimlico's Estate (βόρεια από το ναό του Lathander). Δυστυχώς, κάποιοι άλλοι, παλιοί φίλοι του Korgan, σας πρόλαβαν και ξεπάστρεψαν όσους έμεναν εδώ, διότι δεν τους άρεσε η αμοιβή! Προκειμένου να πάρετε πίσω το βιβλίο, επισκεφθείτε το Copper Coronet και πολεμήστε με αυτούς (στην ταράτσα). Από το πτώμα του αρχηγού τους θα μπορέσετε να πάρετε το Book of Kaza. Τέλειωσε και αυτό το quest και σας έμεινε ο Korgan. Αν θέλετε αφήστε τον και πάρτε πίσω το παλιό σας μέλος.

λάσσεται από το κακό. Καιρός να πάτε πίσω στο Umar Hills για να εισπράξετε αμοιβή από τον Minister Lloyd και τον αρχηγό των Ogres!

ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟ CHAPTER III

Με όλα αυτά κοντέψαμε να ξεχάσουμε την Imoen και την εκδίκηση που χρωστάμε στον Irenicus! Πού είχαμε μείνει; Α, ναι! Λοιπόν, κατευθυνθείτε στην περιοχή Docks και μπείτε στο Shadow Thief Guildhall (με το σχετικό κλειδί που είχατε πάρει από τον Gaelan Bayle - δεν πήγαν τσάμπα τα 15.000). Προχωρήστε δεξιά και κατεβείτε τις σκάλες που βρίσκονται πίσω από τη μυστική πόρτα στον βόρειο τοίχο. Το επόμενο δωμάτιο που θα βρεθείτε έχει ακόμα μία μυστική πόρτα στο βόρειο τοίχο. Ακολουθήστε το διάδρομο ακριβώς από πίσω της και θα βρείτε τον Aran Linvail. Σας δίνει δύο καλά μαγικά αντικείμενα (υπάρχουν Identify Scrolls σε ένα Chest βόρεια) και σας αναθέτει την πρώτη από τις τρεις αποστολές σας, προκειμένου να σας πει τι ξέρει για το πού βρίσκονται η Imoen και ο Irenicus! Στην πρώτη αποστολή πρέπει να πάτε νότια στην περιοχή Docks (εκεί όπου γράφει "Down to Shipyard" στο χάρτη) και να βρείτε τη Mook. Καθώς περιμένετε και προστατεύετε το εμπόρευμα, θα επιτεθεί ο Lassal στη Mook. Θα τη σφάξει πριν να προλάβετε να κάνετε κλικ στο mouse σας και όταν τον νικήσετε, θα "γίνει" Gaseous Form και θα εξαφανιστεί (όχι, δεν είναι βρικόλακας). Επιστρέψτε στο guild και αναφέρετε στον Aran τα συμβάντα. Θα σας στείλει στη δεύτερη αποστολή.

Κατευθυνθείτε στην Bridge District και στον πρώτο όροφο του Five Flagon's Inn (δεύτερο δωμάτιο αριστερά) θα συναντήσετε τους Jaylos και Caehan, μέλη του Shadow Thief guild, τους οποίους έπειτα από δύο τρεις κουβεντούλες θα σκοτώσετε. Φροντίστε να πάρετε το όνομα αυτού που περιμένουν. Ύστερα από λίγο θα έρθει και ο λεγάμενος που περίμεναν, οπότε σκοτώστε και αυτόν. Επιστρέψτε στον Aran Linvail (Shadow Thief Guild) για την τρίτη και τελευταία αποστολή σας, η οποία σχετίζεται με βρικόλακες. Προτού φύγετε, σας δίνει και τέσσερα παλούκια, τα οποία θα σας χρησιμεύσουν για να σκοτώσετε τους βρικόλακες.

Βουρ για την Graveyard District, τώρα. Εδώ μπορείτε να βρείτε διάφορους τάφους για να εξερευνήσετε και να πάρετε αντικείμενα, αλλά τέσσερις είναι οι βασικοί που (όλοι τους) θα σας οδηγήσουν στην ολοκλήρωση της αποστολής σας. Αφού βρείτε την είσοδο, μπείτε και εξερευνήστε όλη την περιοχή. Το πρώτο που μπορείτε να κάνετε είναι να πάτε στο κεντρικό μεγάλο, τρουλωτό δωμάτιο και να σκοτώσετε την Pai'Na και τις αράχνες της. Αφού το κάνετε αυτό και αποκτήσετε μερικά ωραία μαγικά αντικείμενα, βγείτε πάλι στο κεντρικό Dungeon και πηγαίνετε βόρεια (χωρίς περιθώρια), όπου θα βρείτε το μάγο (βοηθό του Aran Linvail) και το Golem του, που θα σας ανοίξουν τις πόρτες για το σπίτι των βρικολάκων.



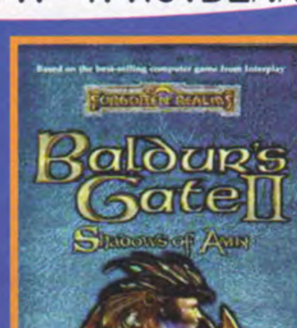
Αφησα τον Red Dragon-Lord Jierdan στην αρχή γιατί δεν ήμουν αρκετά δυνατός. Δεν τον ξέχασα, όμως, τον επισκέφτηκα ξανά και τον έστειλα ...μετά των αγίων.

Σκοτώστε ανηλεώς όσους Vampires υπάρχουν και προχωρήστε στο κεντρικό δωμάτιο με ένα τραπέζι στη μέση. Θα σας επιτεθούν και άλλοι Vampires εκεί, σκοτώστε τους (κάνοντας οικονομία στα spells). Από το κεντρικό δωμάτιο ακολουθήστε το δεξί διάδρομο (κάτω από το διάδρομο με τις σκάλες) και ετοιμαστείτε για μία δύσκολη μάχη με δύο βρυκολακίνες (καλό θα ήταν να στείλετε μπόλικα elementals μπροστά). Όταν τις νικήσετε, εξερευνήστε και τα υπόλοιπα δωμάτια, εκτός από εκείνο με τα καρφιά κάτω - εκεί θα πάμε μετά!

Κατεβείτε τις σκάλες τώρα για να βρείτε τον Lassal, ο οποίος θα φύγει από εκεί. Θα τον βρείτε στο δωμάτιο με τα καρφιά (στον πάνω όροφο). Σκοτώστε τον (αρκετά εύκολος) και τώρα προχωρήστε στο δωμάτιο με τα κρεβάτια (coffins) των Vampires. Εκεί χρησιμοποιήστε τα παλούκια για να τους σκοτώσετε (καλό θα ήταν να κάνετε Rest σε αυτό το σημείο). Μόλις το κάνετε, τότε θα εμφανιστεί η Bhodi. Επειδή είναι πολύ δύσκολη, καλό θα ήταν, προτού ακόμα σκοτώσετε με τα παλούκια τους Vampires στα coffins τους, να κάνετε Summon μερικά elementals και μόλις βγει η Bhodi, στείλτε τα πάνω της για να της αποσπάσουν την προσοχή! Μόλις τη "σκοτώσετε", γυρίστε στον Aran Linvail και βουρ για το chapter IV! Ουπς, δυστυχώς, μας τελείωσε ο χώρος. Τη λύση για τα επόμενα τέσσερα chapters θα τη βρείτε στο επόμενο τεύχος του "PC Master".

BALDUR'S GATE II - Η ΝΟΥΒΕΛΑ

Ο Philip Athans ξαναχτυπά με τη δεύτερη συνέχεια της νουβέλας, που δανείζεται το όνομα από το διάσημο αυτό παιχνίδι. Ο ήρωας παραμένει ο ίδιος, ο Abdel, και συντροφεύεται από τους Yoshimo (τον προδίδει, όμως), Jaheira και Imoen. Πρόσφατα τελείωσα τη νουβέλα, η οποία ήταν αρκετά ενδιαφέρουσα, διότι δεν ακολουθεί την πλοκή του παιχνιδιού κατά γράμμα, αλλά ο συγγραφέας αυτοσχεδιάζει σε αρκετά σημεία και έτσι το ενδιαφέρον μένει αμείωτο, ακόμα και όταν έχεις τερματίσει το παιχνίδι και ουσιαστικά ξέρεις το σενάριο. Σας τη συνιστώ ανεπιφύλακτα.



Αντε, φτάσαμε και στο Πάσχα. Εύχομαι σε όλους να περάσετε καλά. Εγώ μάλλον θα την "κοπανήσω" για Κέρκυρα, γιατί θέλω να δω, επιτέλους, το έθιμο που πετάνε διάφορα από τα παράθυρα και τα μπαλκόνια τους. Καλό είναι να γυρνάμε δεξιά και αριστερά σε χώρες της Ασίας ή της Νότιας Αμερικής, αλλά να μην ξεχνάμε και την τόσο όμορφη Ελλάδα μας. Τον τελευταίο, πάντως, καιρό μού λείπει πολύ ένα καλό RPG και νιώθω ότι έχω αρχίσει να σκουριάζω. Αντε, επιτέλους, να δούμε το περίφημο ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGIC OBSCURA της Sierra που περιμένουμε τόσο καιρό. Τονίζω για ακόμη μία φορά σε όσους ενδιαφέρονται ότι μπορούν να μου στέλνουν μηνύματά τους για τη στήλη αυτή μέσω Internet μόνο στη διεύθυνση andreas@compulink.gr.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Και περνάμε αμέσως στα γράμματά σας.

IN COLD BLOOD

Ο φίλος ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΜΑΣΤΟΡΑΚΗΣ (Knathrak) γράφει:

"Φίλε Αντρέα,

Είμαι φοιτητής στη Μεγάλη Βρετανία, αλλά έχω την τιμή να διαβάζω κάθε μήνα το 'PC Master' χάρη στη μητέρα μου, που εκτός από τσιγάρα μού στέλνει και το περιοδικό! Διάβασα στο 'Adventure Update' του Μαρτίου για το 'In Cold Blood'. Το ότι το παιχνίδι έχει κυκλοφορήσει από τον Σεπτέμβρη είναι αναληθές. Κυκλοφόρησε τον Δεκέμβρη, εδώ και 4 μήνες δηλαδή. Το γιατί δεν το έχετε δει ακόμη στην Ελλάδα δεν μπορώ να το ξέρω. Μια ματιά στο http://www.amazon.co.uk ή στο http://www.whsmith.co.uk θα σε πείσει για του λόγου το αληθές."

Για το ίδιο θέμα ο φίλος ΣΩΤΗΡΗΣ ΛΕΒΑΚΟΣ (maraxus) γράφει τα εξής:

"Αγαπητέ Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη,

Το In Cold Blood υπάρχει στη χώρα μας από τον Οκτώβριο. Συγκεκριμένα το έχω δει σε μαγαζί στη Στουρνάρη (στο 'E-Motion' αν δεν με απατά η μνήμη μου). Επίσης, στο κατάστημα 'Εγκέφαλος' στην οδό Μπόταση υπάρχει το αυθεντικό κουτί στη βιτρίνα του."

Για να τα γράφετε αυτά έτσι θα είναι, το ερώτημά μου όμως παραμένει: Το έχει φέρει η επίσημη αντιπροσωπία του παιχνιδιού στην Ελλάδα ή πρόκειται για κάποια "παράλληλη" εισαγωγή;

THE LONGEST JOURNEY

Ο ΧΑΡΗΣ ΛΥΓΙΔΑΚΗΣ που σπουδάζει εδώ και τρία χρόνια ιατρική στο Πανεπιστήμιο της Bologna, στην Ιταλία, γράφει τα εξής:

"Αγαπητέ κ. Τσουρινάκη,

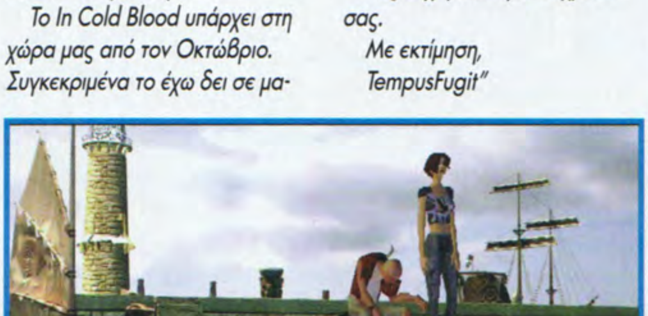
Από το '91 ξεκίνησα να διαβάζω το 'PC Master'. Σε συνεργασία με το fan forum http://pub34.ezboard.com/bthelongestjourneyfans έφτιαξα ένα site με saves από το Longest Journey. Τα saves αυτά μπορείτε να τα βρείτε στη διεύθυνση: http://www.geocities.com/journeysaves/

Το site δημιουργήθηκε για να βοηθήσει όσους είχαν προβλήματα με το παιχνίδι, σύμφωνα με τα posts στο προαναφερόμενο forum, αλλά και σε αυτό του http://tlj.adventuregamer.com/

Σας ευχαριστώ για το χρόνο σας.

Με εκτίμηση,

TempusFugit"



THE LONGEST JOURNEY

Πράγματι πολύ καλή δουλειά. Πάντοτε μου άρεσαν αυτές οι προσπάθειες των fans των computer games, πολύ περισσότερο που στην περίπτωσή μας πρόκειται για το "διαμάντι" που ακούει στο όνομα "The Longest Journey".

LIGHTHOUSE

Ο φίλος ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΤΡΙΓΑΣ ρωτά πώς μπορεί να ανοίξει το περίφημο χρηματοκιβώτιο στο παιχνίδι αυτό.

Χμ! Το Lighthouse το παρουσιάσαμε στο τεύχος 78, ενώ για πρώτη φορά κάναμε αναφορά στον "καταραμένο" αυτό γρίφο στο τεύχος 89. Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

Από ένα συρτάρι παίρνεις ένα letter opener. Με αυτό ανοίγεις το γράμμα που πήρες από το mailbox. Κατάγραψε το συνδυασμό του χρηματοκιβωτίου: 5-18-28. Κάνε τώρα zoom in στο safe's dial. Για να ανοίξεις το χρηματοκιβώτιο, ακολούθησε προσεκτικά τα παρακάτω:

1. Κάνε ΠΛΗΡΗ προς τα δεξιά περιστροφή μέχρι να φτάσεις στο σημείο 0.
2. Γύρνα προς τα δεξιά μέχρι να φτάσεις στο σημείο 5.
3. Γύρνα προς τα αριστερά, κάνοντας πλήρη περιστροφή, μέχρι να φτάσεις στο σημείο 18. (Αυτό σημαίνει ότι από το 5 γυρνάς, περνάς μία φορά το 18, συνεχίζεις, περνάς το 0 και συνεχίζεις μέχρι να φτάσεις στο σημείο 18!).
4. Γύρνα προς τα δεξιά μέχρι να φτάσεις στο σημείο 28.

Αν τα έχεις κάνει σωστά, η "κοντινή" εικόνα του dial θα φύγει αυτόματα. Τώρα κάνε κλικ στο χερούλι πάνω στο χρηματοκιβώτιο και το ανοίγεις.

MIGHT AND MAGIC 6

Ο φίλος ΙΑΚΩΒΟΣ (darkmage) ρωτά τι πρέπει να κάνει για να λύσει το γρίφο με τους Οβελίσκους στο M&M6.

Και για το γρίφο αυτόν έχουμε γράψει κατ' επανάληψη, αλλά φυσικά δεν είστε υποχρεωμένοι

να αγοράζετε όλα τα τεύχη του περιοδικού από γεννησιμιού του! Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

- Οι Οβελίσκοι με τα συγκεκριμένα μηνύματα βρίσκονται στις εξής περιοχές:
- Ο Obelisk με το 1ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία-χάρτη Sweet Water.
- Ο Obelisk με το 2ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία-χάρτη Paradise Valley.
- Ο Obelisk με το 3ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία-χάρτη Hermit's Isle.
- Ο Obelisk με το 4ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία-χάρτη Kriegspire.
- Ο Obelisk με το 5ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία-χάρτη Blackshire.
- Ο Obelisk με το 6ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία-χάρτη Dragonsands.
- Ο Obelisk με το 7ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία-χάρτη Frozen Highlands.
- Ο Obelisk με το 8ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία-χάρτη Free Haven.
- Ο Obelisk με το 9ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία-χάρτη Mire of the Damned.
- Ο Obelisk με το 10ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία-χάρτη Silver Cove.
- Ο Obelisk με το 11ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία-χάρτη Bootleg Bay.
- Ο Obelisk με το 12ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία-χάρτη Castle Ironfist.
- Ο Obelisk με το 13ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία-χάρτη Infested Waters.
- Ο Obelisk με το 14ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία -χάρτη The Misty Islands.
- Ο Obelisk με το 15ο μήνυμα είναι στην τοποθεσία-χάρτη New Sorpigal.

Καταγράφοντας τα 15 αυτά μηνύματα το ένα κάτω από το άλλο, έχουμε τα εξής:

1. Itotecthothesaip
2. nhrh_aherheatvdi
3. _etecpe__ersoede
4. t_haat_It__en_Ic
5. hd_scawehSfdewee
6. erbthieaeuu_,o'd
7. _ay,enis_nn_ans_
8. lg____gtS_cln;__
9. aoflo'h.hbtid_p_
10. nnaifnt_ieif_tu_
11. d_re_e_Hpfotyhz_
12. _t_staoi_on_oiz_
13. oon_htfdorstusl_
14. f_oteh__fe_h__e_
15. _nrh__tf__cehr__

Διαβάζοντας τώρα κάθετα τα γράμματα αυτά, στήλη προς στήλη, παίρνουμε το εξής μήνυμα:

In the land of the dragon to north by far northeast,
lies the cache of the captain 'neath the weight of the least.
Hid for the Ship of the Sun before her functions ceased,
lift the stone and you have won; this riddle's puzzle pieced.

Τι σημαίνει αυτό;

Αφού έχεις επισκεφθεί και τους 15 πιο πάνω Οβελίσκους και έχεις κάνει κλικ πάνω τους, έτσι ώστε να καταγραφούν στο diary σου, πήγαινε στην περιοχή-χάρτη DRAGONSANDS. Εκεί, στο επάνω μέρος της οθόνης και προς τα δεξιά (κοντά στο σημείο 14 της φωτογραφίας) θα δεις στο έδαφος έναν "κύκλο" από μικρούς βράχους που περίπου στο κέντρο τους θα υπάρχει ένας άλλος μικρός βράχος (rock). Κάνε κλικ σ' αυτόν και από κάτω θα βρεις τα spellbook of Dark Containmen, Divine Intervention και τα artifacts Morgan, Igraine και Guinevere. Επίσης, θα πάρεις ως ανταμοιβή 250.000gp.

LOUVRE: THE FINAL CURSE

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΟΠΟΥΛΟΣ γράφει τα εξής:

"Γεια σου Ανδρέα,

Στο 'PC Master' κάνετε υπέροχη δουλειά και πρέπει να συνεχίσετε έτσι γιατί σας έχουμε ανάγκη. Τώρα θα μπω στο θέμα. Ανδρέα, σε θερμοπαρακαλώ για μία λύση του Louvre: the Final Curse, αυτού του υπέροχου παιχνιδιού που με έχει κρατήσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή μου. Ωστόσο δεν νομίζω πως θα ξαναξενυχτίσω, διότι μου έχει σπάσει στην κυριολεξία τα νεύρα. Αγαπώ γενικότερα τα adventure games, αλλά συχνά χρειαζόμαστε ανθρώπους σαν κι εσένα γιατί κολλάμε και μας κάνουν να τα μισήσουμε - αν και ύστερα από λίγο καιρό πάλι εκεί θα καταλήξουμε. Ελπίζω να πάρεις το e-mail μου και να με βοηθήσεις. Επίσης, ελπίζω να μη σε ταλαιπωρήσω.

Ευχαριστώ."



MIGHT AND MAGIC 6

Αυτό που μπορώ να υποσχεθώ είναι ότι από το επόμενο τεύχος θα ξεκινήσω να δημοσιεύω τη λύση του παιχνιδιού γραμμένη, φυσικά, από μένα τον ίδιο αρκετά αναλυτικά.

DARK SIDE OF GAMING

Ο φίλος των στηλών μου αλλά και συντάκτης του περιοδικού ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΟΥΛΙΑΣ γράφει τα εξής:

"Διαβάζοντας το τελευταίο 'Dark Side of Gaming' παρατήρησα την αναφορά σου στη γνώμη του Bob Bates και της Ενωσης των εταιρειών παραγωγής PC games σχετικά με το ότι τα action games θεωρούνται πλέον πεθαμένα. Το μόνο που θέλω είναι να εκφράσω κι εγώ τη γνώμη μου και αν θέλεις, να τη συζητήσουμε περαιτέρω. Κατά τη γνώμη μου, λοιπόν, τα action games δεν πρόκειται να πεθάνουν (αν όχι ποτέ, τουλάχιστον όχι στο άμεσο μέλλον), γιατί αυτά είναι που φέρνουν χρήμα στις αγορές καρτών γραφικών και επεξεργαστών. Είναι τα πιο απαιτητικά παιχνίδια από πλευράς επεξεργαστικής ισχύος (τόσο στη CPU όσο και στον 3D accelerator), είναι τα μόνα παιχνίδια που το framerate μετράει και οφείλει να παραμένει σε υψηλά επίπεδα, οπότε αποτελούν και τον κυριότερο λόγο για να προβεί κάποιος σε διαδοχικές αναβαθμίσεις των εξαρτημάτων του. Αν 'ψοφήσουν' τα action games, πολύ απλά δεν θα υπάρχει το απαραίτητο κίνητρο στην αγορά για να πουλάνε η Intel, η AMD, αλλά κυρίως η nVIDIA. Αυτή τη στιγμή η nVIDIA, ως σχεδόν αποκλειστική κυρίαρχος στον τομέα της, βγάζει και θα συνεχίσει να βγάζει τρελά λεφτά και δεν νομίζω σε καμία περίπτωση να είναι διατεθειμένη να χάσει τον κυρίαρχο ρόλο.

Και ετοιμοθάνατα να είναι τα action games, έστω και με ηλεκτροσόκ θα παλέψει με νύχια και με δόντια να τα κρατήσει ζωντανά :)) Σε μία αγορά όπου το χρήμα κινεί τα πάντα, τα λεφτά της

nVIDIA θα μετρήσουν. Οσο υπάρχει 3D, θα υπάρχουν action games... Αλλωστε, ποιος ήταν ο λόγος που εγκαταλείφθηκαν τα voxels, αφού προσφέρουν πιο καλό αισθητικό αποτέλεσμα; Μα, φυσικά, επειδή αχρηστεύουν εντελώς τους τρισδιάστατους επιταχυντές, διότι δεν χρησιμοποιούν καθόλου πολύγωνα... Λίγο πολύ αυτά είχα να πω. Θα ήθελα να ξέρω και τη δική σου γνώμη γι' αυτούς τους συλλογισμούς ..."

Δεν έχω τίποτα να προσθέσω, αφού συμφωνώ απόλυτα. Οπως έγραψα στο προηγούμενο τεύχος, σαφώς τα action games ΔΕΝ είναι νεκρό είδος, πολύ δε περισσότερο δεν θα "τελειώσουν" επειδή έτσι το είπαν ή το θέλησαν τα στελέχη της "Ενωσης των Εταιρειών Παραγωγής Computer Games". Οπως, εξάλλου, δεν ήταν και δεν είναι νεκρά τα adventure games. Απλώς οι εν λόγω κύριοι και τα διάφορα φερέφωνά τους θέλουν να θεωρούν αλλά και να βαπτίζουν νεκρό όποιο προϊόν (ή κατηγορία παιχνιδιών) δεν τους φέρνει πια τα χρήματα που περιμένουν...

MONKEY ISLAND 4

Ο φίλος ΝΙΚΟΣ ΚΩΣΤΑΣ γράφει τα εξής:

"Αγαπητέ Αντρέα,

Παίζω τον τελευταίο καιρό το εκπληκτικό Monkey Island 4. Εχω ήδη τερματίσει μια φορά το παιχνίδι, αλλά ξαναπαίζοντάς το (δεν το χορταίνεις) κόλλησα στο δεύτερο νησί στο μέρος όπου πρέπει να βρω τα directions στο μαγαζί του Dave. Την πρώτη φορά ήμουν τυχερός και με λίγο ψάξιμο τις βρήκα, αλλά τώρα έχω κολλήσει για τα καλά. Αφού βρω το ψευδώνυμο του κλέφτη, δεν υπάρχει κάποια λογική στο γρίφο; Η μόνη λύση είναι να ψάχνω στην τύχη; Σας παρακαλώ να δημοσιεύσετε τη λύση.

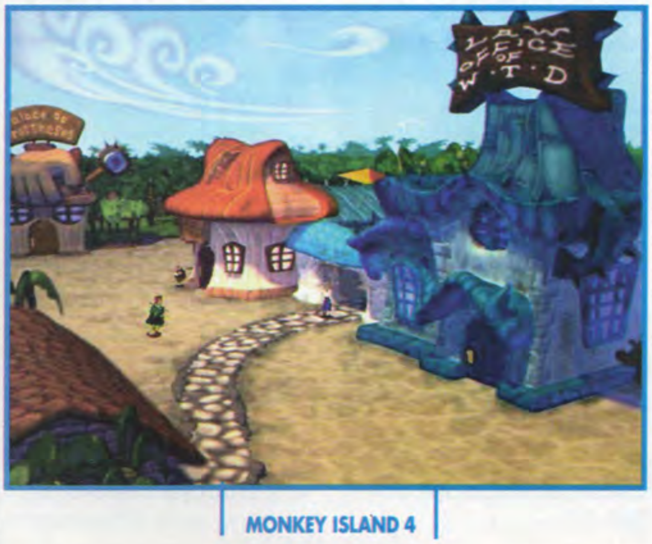
Μετά τιμής"

Οχι φίλε μου, υπάρχει λογική στο γρίφο αυτό, απλώς είναι random (τυχαία - διαφορετική) σε κάθε παιχνίδι, μια και το όνομα του συντρόφου του ληστή είναι διαφορετικό κάθε φορά.

Πήγαινε στο Deadeye Dave. Ρίξε λίγο από το homemade perfume στον Dave και αυτός θα αναγνωρίσει το ληστή της τράπεζας ή κάποιον από τους συντρόφους του. Εχει τη διεύθυνσή του, αλλά χωρίς τον πίθηκο δεν μπορεί να δουλέψει το mechanical filing system. Μπορείς όμως εσύ να δουλέψεις το σύστημα γι' αυτόν. Ο τροχός αποτελείται ουσιαστικά από 3 διαφορετικά μέρη. Καθένα από αυτά αποτελείται από 5 διαφορετικές πλευρές. Κάθε πλευρά περιέχει και από μία φωτογραφία - σχήμα. Κάθε σχήμα αντιστοιχεί και σε ένα γράμμα της αλφαβήτου. Ο λαγός, που μοιάζει τόσο πολύ με τον Max από το περίφημο adventure "Sam and Max", αντιπροσωπεύει τα γράμματα A-D. Η πλευρά 2 αντιστοιχεί στα γράμματα E-H, η πλευρά 3 στα γράμματα I-M, η πλευρά 4 στα γράμματα N-S και, τέλος, η πλευρά 5 στα γράμματα T-Z. Ετσι, αν π.χ. ο σύντροφος του ληστή έχει το όνομα Francis Z. Drake (είπαμε ότι είναι διαφορετικό σε κάθε παιχνίδι), τότε ο συνδυασμός είναι 2-5-1, μια και τα αρχικά F-Z-D αντιστοιχούν στις πλευρές 2-5-1. Πιστεύω να έγινα κατανοητός.

Τώρα πάτα το red button για να ενεργοποιήσεις τη μηχανή και θα πάρεις ένα customer record. Αν τα έχεις κάνει ΟΛΑ σωστά, το customer record θα περιέχει τις διευθύνσεις που πρέπει να ακολουθήσεις στη σειρά, ώστε να φτάσεις στο σπίτι του Pete. Φυσικά, για να ακολουθήσεις τις διευθύνσεις αυτές πρέπει να έχεις ένα ρολόι (!), το οποίο θα πάρεις από τους πειρατές που παίζουν σκάκι!

Τα υπόλοιπα είναι δικά σου.



MONKEY ISLAND 4

DIABLO 1

Ο φίλος ΚΩΣΤΑΣ ΦΩΤΙΑΔΗΣ γράφει τα εξής:

"Αγαπητέ Αντρέα,

Εχω δύο μικρά προβλήματα στο Diablo. Το πρώτο είναι ότι, όσο κι αν έχω προσπαθήσει, δεν μπορώ να βρω τη magic rock. Αν μπορούσες να μου πεις σε ποιο level μπορώ να τη βρω ή πώς θα καταλάβω ότι είμαι κοντά της, θα σου ήμουν ευγνώμων. Περνάω και στη δεύτερη ερώτηση που είναι σχεδόν ίδια με την προηγούμενη. Πάλι, όσο και αν προσπαθώ, δεν μπορώ να βρω το black mushroom που μου ζητάει η μάγισσα (Adrea αν δεν απατώμαι). Οποιαδήποτε βοήθεια για το πού βρίσκεται είναι πολύτιμη γιατί, όπως βλέπεις, αφού τερμάτισα το Diablo 2 τρεις φορές, τώρα ξέθαψα από το ράφι το Diablo 1, με το οποίο έχω πωρωθεί πολύ άγρια και μέχρι στιγμής το θεωρώ καλύτερο από το διάδοχό του. Αυτά είχα να ρωτήσω και να πω.

Thanks προκαταβολικά,

Κώστας Φωτιάδης"

Ναι, το κανονικό όνομά της είναι Adria και το quest έχει ως εξής:

Για να ξεκινήσεις αυτό το quest (αν σου τύχει, φυσικά, μια και όπως είναι γνωστό τα quests είναι σταθερά μεν, αλλά σου δίνονται σε κάθε παιχνίδι, μερικά από αυτά και σε random βάση), πρέπει να έχεις βρει το Fungal Tome, στο Level 9. Δώσε το Fungal Tome στην witch Adria (το βιβλίο δεν έχει καμία άλλη χρήση) και αυτή θα σου πει να πας και να βρεις ένα "demon's brain", που πρέπει να το δώσεις στον Pepin τον healer. Πήγαινε και μίλησε σ' αυτόν για να πάρεις επιπλέον πληροφορίες για την αποστολή σου αυτή. Τώρα πια ξανακατέβα στα Dungeons και το πρώτο τέρας-εχθρό που θα σκοτώσεις θα αφήσει στο έδαφος ένα "demon's brain". Πρόσεξε καλά γιατί το "demon's brain" αυτό είναι πολύ μικρό σε μέγεθος και μπορεί να μην το προσέξεις. Πάρε το από το έδαφος και πήγαινέ το στον Pepin. Αυτός θα σου δώσει ένα elixir που πρέπει να πας στην Adria. Πάρε το elixir αυτό στην Adria, και αυτή θα σου πει ότι μπορείς να το κρατήσεις για τον εαυτό σου. Χρησιμοποίησέ το ΑΜΕΣΩΣ και θα πάρεις +3 πόντους σε καθένα από τα attributes σου. Προσέξτε εδώ γιατί αν έχεις την πρώτη έκδοση του παιχνιδιού (όπως και εγώ), υπάρχει ένα bug, το οποίο σε εμποδίζει να χρησιμοποιήσεις αυτό το elixir, αν δεν το κάνεις αμέσως μόλις σου πει η Andria.

DIABLO 2

Τον τελευταίο μήνα έλαβα 14 γράμματα αναγνωστών, οι οποίοι μου ζητούν συγγνώμη γιατί με είχαν κατηγορήσει "βίαια" ή "άδικα" για τη βαθμολογία που είχα

δώσει στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Δεν ξέρω τι τους έπιασε ξαφνικά, αλλά, παιδιά, να 'στε καλά. Δεν έχω κρατήσει κακία σε κανένα. Ελπίζω και εσείς να μην κρατάτε κακία σε μένα. Ετσι είναι άλλωστε η ζωή, καμιά φορά λέμε και μερικές κουβέντες παραπάνω - ε, αν δεν έχουμε και το γνωστό ελληνικό πάθος στις συζητήσεις μας... (Οποιοι ξένοι βλέπουν δύο Ελληνες να μιλάνε, νομίζουν ότι τσακώνονται, και αυτό γιατί μιλάμε πολύ έντονα ενώ ταυτόχρονα χειρονομούμε και πολύ!)

Πάντως, να ευχαριστήσω τους φίλους ΠΑΥΛΟ Λ., ΓΙΑΝΝΗ Α., ΓΙΑΝΝΗ Κ., ΠΕΤΡΟ Π., ΣΤΑΦΑΝΟ Ο., ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ Α., ΚΩΣΤΑ Χ., ΠΑΝΤΕΛΗ Κ., ΗΛΙΑ Κ., ΤΑΣΟ Π., ΦΩΤΗ Π., ΣΠΥΡΟ Ζ., ΒΑΣΙΛΗ Μ., και ΔΗΜΗΤΡΗ Κ.

Αναφέρω τα μικρά ονόματά τους μαζί με το πρώτο γράμμα του επώνυμου τους για ευνόητους λόγους. Οι ίδιοι, πάντως, θα καταλάβουν ότι πρόκειται γι' αυτούς.

BALDUR'S GATE 2

Ο φίλος και παλιός συντάκτης του περιοδικού ΚΩΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ (Bandit) μου έκανε forward το παρακάτω μήνυμα:

"Η ΜΑΧΗ ΜΕ ΤΟΝ SHANGALAR

Μία σημαντικά ευκολότερη λύση στην οποία είναι πιθανό με μεγάλη βεβαιότητα να μην υπάρξει απώλεια ΟΥΤΕ ΕΝΟΣ χαρακτήρα στη μάχη με τον Shangalar. (Δεν γνωρίζω να έχεις τελειώσει το παιχνίδι, αλλά τη Rogue Stone μπορείς να τη βρεις σε πολλά σημεία. Τελείωσα με 3-4 stones.)

Απαραίτητα για τη μάχη δεν είναι πολλά healing και στην καλύτερη περίπτωση κανένα protection spell. Απαιτούνται αρκετά Summoning spells & SUMMON NISHRUU spells (βλ. και σχετικό υστερόγραφο).

Η λύση που βρήκα για την ομολογουμένως δύσκολη μάχη είναι η εξής (πιθανώς ορισμένα σημεία να μην τα θυμάμαι σωστά, διότι έχω απεγκαταστήσει το παιχνίδι εδώ και αρκετό καιρό):

- *Μόλις μπεις στον προθάλαμο, ανοίγεις τον τοίχο πίσω σου (δεν οδηγεί πουθενά).*
- *Κάνεις 2-3 summons, κατά προτίμηση αδύναμων πλασμάτων (π.χ. animals), μια και αυτά θα δράσουν παραπλανητικά, κοντά στο σημείο που εμφανίζεται ο Shangalar μετά την τηλεμεταφορά του, ΑΛΛΑ ΟΣΟ ΤΟ ΔΥΝΑΤΟΝ ΠΙΟ ΜΑΚΡΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΙΣΟΔΟ ΤΗΣ ΕΣΟΧΗΣ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΟΙΧΟ ΠΟΥ ΑΝΟΙΞΕΣ.*
- *Μετάφερε ΟΛΑ τα μέλη μέσα στην εσοχή και όσο το δυνατόν πιο πίσω ώστε να μη γίνονται αντιληπτά από τον προθάλαμο, βάζοντας μπροστά τους fighter σου ώστε αν πλησιάσει κανένας από τους 'Βοηθούς', να τον αντιμετωπίσετε.*
- *Κάνοντας haste σε έναν χαρακτήρα ή σε κάποιον που έχει boots of speed, πηγαίνεις οριακά ώστε να μην εμφανιστεί ο Shangalar.*
- *Μετακίνησε λίγο το χαρακτήρα εμπρός και με το που τελειώνει ο διάλογος, φύγε γρήγορα και κρύψου μέσα στην εσοχή του τοίχου μαζί με την υπόλοιπη ομάδα.*
- *Με το που ο Shangalar τηλεμεταφέρεται, πέφτει πάνω στα summons σου και ΞΟΔΕΥΕΙ ΑΜΕΣΑ τα καλύτερα και δυνατότερά του spells (Banshee, Time stop) καταστρέφοντας τα creatures σας.*
- *Αμεσα με τους μάγους σας κάνετε και άλλα summons, αλλά τώρα πιο δυνατών πλασμάτων (π.χ. elementals). Αυτά πρέπει να γίνουν όσο το δυνατόν πιο μακριά από την είσοδο της εσοχής αλλά από σημείο ώστε ο μάγος να μη βλέπει τον Shangalar και άρα να μη φαίνεται και ο ίδιος. (Ιδανική τοποθέτηση αν θυμάμαι καλά είναι κάπου στη μέση της σκάλας όπου εξαπολύετε το spell όσο το δυνατόν μακρύτερα χωρίς μετακίνηση από τη θέση αυτή.) ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΗ είναι η χρήση spell SUMMON NISHRUU, ώστε τα spells του Shangalar να πηγαίνουν χαμένα και να θεραπεύουν τα Nishruu, τα οποία θα δέχονται και τις πιθανές επιθέσεις των 'Βοηθών'.*
- *Αν η τακτική δουλέψει σωστά, όλοι οι αντίπαλοι θα μαζευτούν μαζί με τα creatures σου μακριά από την ομάδα. Διατηρώντας ένα ικανό αριθμό creatures και στο τέλος όταν ο Shangalar έχει αποδυναμωθεί και τα τσιράκια του έχουν χάσει, μπορείτε να επέμβετε και από πιο κοντά ή με ranged weapons.*
- *Αν θυμάμαι σωστά, η Layenne δεν πλησιάζει και θα πρέπει να την αποτελειώσετε μετά σχετικά εύκολα.*

Δεν νομίζω να ξεχνάω κάτι...

Κώστας Χρυσανθακόπουλος

Υ.Γ. 1: Η τακτική μπορεί να μη δουλέψει με την πρώτη, διότι αν εντοπιστούν οι χαρακτήρες σου από τον Shangalar, τότε αυτός πλησιάζει ανεξάρτητα.

Υ.Γ. 2: Δεν έχω δοκιμάσει τη μάχη χωρίς τη χρήση Nishruu.

Υ.Γ. 3: ΠΡΟΣΟΧΗ: Τα summons πρέπει να παρασύρουν τον Shangalar μακριά από την ομάδα γι' αυτό, μόλις εμφανιστούν τα creatures, μετακινήστε τα εκτός πεδίου ορατότητάς σας και προς τον Shangalar.

Υ.Γ. 4: Αν θέλεις, στείλε και αυτή τη λύση στο 'Adventure SOS' διότι δεν μπορώ να βρω το e-mail."



BALDUR'S GATE 2

Ο ίδιος ο ΚΩΣΤΑΣ ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ σχολιάζει το μήνυμα ως εξής:

"Σωστός είσαι. Δοκίμασα τη μάχη λίγο πριν να φύγω για την Elven City, όταν είχα το Nishruu spell, και πραγματικά έχεις απόλυτο δίκιο! Αν παρασύρεις τον Shangalar μακριά με monster summoning I, II, III, τότε μετά αρχίζει τα elementals και όταν τελειώσουν τα θανατηφόρα spells, κάνεις την επίθεσή σου. Βέβαια, το Beholder και το Vampire απαιτούν ακόμα μεγάλη προσοχή, αλλά χρειάζεσαι σαφέστατα λιγότερα protections. Θα κάνω forward αυτό το mail σου και στον Αντρέα. Πιστεύω ότι θα το βρει ενδιαφέρον.

Φιλικά,

Bandit"

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ο σύγχρονος Gamer

Ποιος πραγματικά είναι;

Ειλικρινά δεν θέλω να έρχομαι σε αντιπαράθεση με κανέναν συντάκτη του περιοδικού. Δεν είναι του χαρακτήρα μου. Ενα άρθρο, όμως, που διάβασα στο προηγούμενο τεύχος με "τσίγκλησε" και θέλω να ξεκινήσω αυτόν το μήνα τη στήλη με ένα μικρό σχόλιο.

Στο προηγούμενο τεύχος, ο Γιάννης Καλοσκάμπης, γιος του πολύ καλού σκακιστή και φίλου μου Καλοσκάμπη, στο άρθρο του για τις κάρτες γραφικών, στον επίλογο (σελίδα 43) γράφει: "...Στην παρουσίαση δεν αναφέρουμε καθόλου τις κάρτες της Matrox, μια και οι επιδόσεις τους στα τρισδιάστατα γραφικά κρίνονται ανεπαρκείς για το σύγχρονο gamer ...". Εδώ ακριβώς μου γεννήθηκε το εξής ερώτημα: Ποιους θεωρεί ο φίλος Γιάννης ή και το περιοδικό ως "σύγχρονους gamers"; Κατά την προσωπική μου άποψη, ένα τέτοιο ερώτημα θέτει επί τάπητος σωρεία άλλων ερωτημάτων.

Να ξεκαθαρίσω ότι είμαι κάτοχος μίας Marvel G400 Dual Head και πολύ περήφανος για την επιλογή μου αυτή. Πολύ δε περισσότερο, σε όλους τους φίλους ή γνωστούς μου, παλιότερα πρότεινα να αγοράζουν την G400 DH και τώρα την G450 DH της Matrox θέτοντάς τους ένα βασικό ερώτημα: "Πείτε μου τι προτιμάτε: Ταχύτητα ή σταθερότητα σε συνδυασμό με μοναδική ποιότητα χρωμάτων;". Σε όσους μου λένε ότι προτιμούν την ταχύτητα τους προτείνω να πάρουν μια κάρτα με chip της nVIDIA ή και την τελευταία εξαιρετική κάρτα της ATI. Σε όσους μου λένε ότι προτιμούν τη σταθερότητα τους προτείνω τις κάρτες τις Matrox.

Τονίζω εδώ ότι δεν υπάρχει κανένα παιχνίδι που να μην τρέχει με τις κάρτες της Matrox. Υστερούν, φυσικά, σε ταχύτητα, σε τίτλους όπως το Quake εμφανώς, αλλά αυτό είναι τελικά το ζητούμενο; Προσωπικά απαντώ στο ερώτημα αυτό αρνητικά, τονίζοντας παράλληλα ότι δέχομαι την επιλογή αυτή ως τέτοια μόνο από τους φανατικούς φίλους των Action Games και ειδικότερα των On-Line Action Games, όπου και η ταχύτητα παίζει πραγματικά σημαντικό ρόλο.

Εδώ όμως θέλω να βάλω στη συζήτηση μερικούς άλλους παράγοντες.

Πρώτος και κυριότερος είναι η ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ του προϊόντος που έχεις αγοράσει από την εταιρεία που το δημιούργησε. Χαρακτηριστικά, λοιπόν, αναφέρω ότι η nVIDIA έχει κυκλοφορήσει τους τελευταίους drivers της (detonator 3 - version 4.12.01.0650) στις 4 Δεκεμβρίου του 2000. Στο ίδιο ακριβώς διάστημα η Matrox έχει κυκλοφορήσει τρία διαφορετικά set drivers με τελευταίο αυτό στις 26 Φεβρουαρίου του 2001. Προτού βιαστείτε να πείτε "καλά, μα είναι τόσο σημαντικό αυτό;", απαντώ προκαταβολικά λέγοντας ότι η κυκλοφορία καινούριων drivers με ρυθμό περίπου ενός set κάθε μήνα τις περισσότερες φορές είναι καθοριστικής σημασίας. Να θυμίσω εδώ ότι το πιο απαιτητικό παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει ως τώρα σε υπολογιστή, το περιβόητο Ultima 9, εμφάνιζε τα λιγότερα προβλήματα με την G400 της Matrox, και αυτό χάρη ακριβώς στους drivers της. Το πρόβλημα με τα PCs και τις κάρτες γραφικών από τη μια πλευρά και τις κονσόλες από την άλλη έγκειται ακριβώς εδώ. Εμφανίζονται συνέχεια νέα παιχνίδια, τα οποία έχουν διάφορα προβλήματα με τις κάρτες γραφικών που κάθε τόσο κυκλοφορούν, καθώς, δυστυχώς, οι εταιρείες παραγωγής τους δεν παρέχουν την ανάλογη υποστήριξη. Οι κονσόλες απλά δεν αντιμετωπίζουν κανένα τέτοιο πρόβλημα, και γι' αυτό όλο και περισσότεροι δημιουργοί παιχνιδιών στρέφονται προς αυτές. Θέλω δε να προλάβω όσους μου πουν ότι η nVIDIA δεν παράγει η ίδια κάρτες γραφικών, αλλά αυτή η ευθύνη "κανονικά" βαραίνει τους κατασκευαστές καρτών γραφικών που χρησιμοποιούν τα εν λόγω chips της nVIDIA. Ναι, αυτό είναι σωστό, αλλά το πρόβλημα παραμένει. Οι εταιρείες δεν φροντίζουν να παράγουν σε ικανοποιητικό ρυθμό καινούριους drivers για τις κάρτες που δημιουργούν. Ειδικά στον τομέα αυτόν, που για μένα προσωπικά είναι το Α και το Ω, η Matrox παραμένει η φωτεινή εξαίρεση. Τελευταίο της επίτευγμα είναι το πραγματικά εντυπωσιακό eDualHead software που κυκλοφόρησε και το οποίο προσθέτει "επαναστατικές" δυνατότητες στον Internet Explorer 5, κάτι που κανονικά έπρεπε να το είχε κάνει η ίδια η Microsoft εδώ και καιρό (δυστυχώς το πρόγραμμα αυτό δεν λειτουργεί και στο Netscape που κυρίως χρησιμοποιώ... σνιφ... σνιφ...).

Δεύτερος παράγοντας που θέλω να βάλω στη συζήτηση είναι ο εξής: Για ποια παιχνίδια είναι, τελικά, πραγματικά απαραίτητες οι 3D accelerated κάρτες γραφικών και τα οποία μάλιστα χρειάζονται τις λεγόμενες "πολύ μεγάλες ταχύτητες"; Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα τεράστιο θέμα που δυστυχώς κανείς δεν το θίγει στα σοβαρά. Ε, η συντριπτική πλειοψηφία των παιχνιδιών δεν χρειάζονται τις λεγόμενες "πολύ γρήγορες 3D accelerated κάρτες γραφικών". Δείτε ποια παιχνίδια κυριαρχούν στις πωλήσεις σε Αμερική και Ευρώπη και ελάτε να συζητήσουμε όσο θέλετε. Επαναλαμβάνω ότι τα παιχνίδια που πραγματικά αξιοποιούν τις ταχύτητες που οι κάρτες αυτές προσφέρουν είναι κυρίως τα action games. Δεν τα υποτιμώ καθόλου, αντίθετα τα θεωρώ πολύ δυναμική κατηγορία παιχνιδιών, αλλά αρκούν αυτά για να καθορίζουν το ποιος θεωρείται "σύγχρονος gamer" και ποιος όχι; Εδώ να τονίσω για μία ακόμη φορά ότι στην Αμερική οι δημιουργοί των μεγάλων εταιρειών παραγωγής θεωρούν πλέον τα Action Games νεκρό πλέον είδος, όπως μας έλεγαν πριν από 3-4 χρόνια και για τα

adventure games. Δηλαδή τελικά τι μένει; Νομίζω ότι είναι περιττό να τονίσω πως δεν θεωρώ καθόλου νεκρό είδος τα Action Games, πολύ περισσότερο που η τελευταία δεκαετία χαρακτηρίζεται από την πολύ μεγάλη αλλαγή που έχει σημειωθεί σε κοινωνικό επίπεδο και που στον τομέα της ψυχαγωγίας σηματοδοτείται από τη λεγόμενη κυριαρχία της δράσης σε όλα τα επίπεδα (κινηματογραφικές και τηλεοπτικές ταινίες, τραγούδια, βιβλία κ.λπ.).

Ο τρίτος παράγοντας έχει σχέση με ένα πολύ σημαντικό πρόβλημα, που βρίσκεται στο επίκεντρο της κρίσης που μαστίζει τη βιομηχανία των computer games. Κυρίως τα περιοδικά, αλλά και τα On-Line Gaming Sites, από τότε που άρχισαν να κυκλοφορούν CDs γεμάτα διάφορα demos, έχουν διαμορφώσει μια πολύ σημαντική μερίδα του νεανικού κυρίως κοινού τους στο να "καταναλώνει" προϊόντα (δηλαδή παιχνίδια) χωρίς πραγματικά να τα ευχαριστιέται. Τι εννοώ μ' αυτό; Οτι όλο και περισσότεροι νέοι χρήστες αρκούνται στο να παίζουν μέρος των δεκάδων demos που κυκλοφορούν, ενώ ταυτόχρονα μετριούνται στα δάκτυλα του ενός χεριού τα παιχνίδια που έχουν τελειώσει. Παίρνω δεκάδες e-mails που ουσιαστικά καταμαρτυρούν το γεγονός αυτό. Ετσι διαμορφώνεται μία νέα γενιά χρηστών που δεν αγοράζει καθόλου πρωτότυπα παιχνίδια, που αγοράζει ελάχιστα πειρατικά και που κυρίως αρκείται στο να βλέπει τα δεκάδες demos που κυκλοφορούν. Νομίζω ότι οι επιπτώσεις της συμπεριφοράς αυτής της καθόλου ευκαταφρόνητης κατηγορίας χρηστών είναι πια ολοφάνερες στην κρίση που μαστίζει το χώρο και προσωπικά δεν βλέπω κάποια άμεση διέξοδο από την κατάσταση αυτή. Και όμως, αυτή η κατηγορία χρηστών έχει γίνει το "βαρόμετρο" στις εξελίξεις των περιοδικών του χώρου, αφού αποτελεί το πιο ενεργό επικοινωνιακά τμήμα του αναγνωστικού κοινού τους! Πραγματικά τρομερό γεγονός. Αυτοί είναι άραγε οι "σύγχρονοι gamers";



Ο χώρος δεν επαρκεί για να θέσω πιο αναλυτικά και μια σειρά άλλων παραγόντων, π.χ. γιατί κάποιος πρέπει να αγοράσει μία κάρτα γραφικών για 100.000-150.000 δρχ., όταν ξέρει ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ ότι αφ' ενός σε μερικούς μήνες η κάρτα του θα "θεωρείται" με βάση τα ίδια πρότυπα με τα οποία την αγόρασε παλιά, αφού θα έχουν βγει ακόμη πιο γρήγορες και νεότερες κάρτες γραφικών, αφ' ετέρου, επιμένω σ' αυτό, ότι ελάχιστα παιχνίδια αξιοποιούν τις προσφερόμενες αυτές ταχύτητες.

Αν όμως θέλουμε να έχουμε κοινή βάση στην οποία συζήτησή μας, πρέπει να απαντήσουμε ποιον θεωρούμε "σύγχρονο gamer". Οσο με αφορά, θεωρώ τον εαυτό μου πολύ πιο gamer από τη συντριπτική πλειονότητα των αναγνωστών του περιοδικού (και αυτό βάσει των ωρών που ασχολούμαι μ' αυτά), υποστηρίζοντας ταυτόχρονα ότι ο όρος αυτός είναι κενός περιεχομένου, και ότι τελικά αυτό που κυρίως κάνει είναι να αποπροσανατολίζει από τα πραγματικά προβλήματα του χώρου. Στη βάση αυτή θεωρώ ότι πολύ απλά υπάρχουν gamers διαφορετικών κατηγοριών παιχνιδιών, τα οποία καλύπτουν τις διαφορετικές ανάγκες και αξίες των χρηστών τους. Προσωπικά είμαι ένας απλός και μοναχικός gamer, με μια μέτρια από πλευράς ταχύτητας κάρτα γραφικών, αλλά πολύ πιο αξιόπιστη στην πράξη από πολλές άλλες γρηγορότερες από αυτήν.

Το θέμα αυτό μου έδωσε τη δυνατότητα να αναφερθώ και σ' ένα άλλο πρόβλημα που, απ' ό,τι καταλαβαίνω, απασχολεί αρκετούς χρήστες, χωρίς να ξέρουν τι ακριβώς και κυρίως το γιατί τους φταίει. Το πρόβλημα αυτό έχει να κάνει με τα Windows ME, που σιγά-σιγά μπαίνουν όλο και περισσότερο στη ζωή μας, χωρίς όμως κανείς να μας λέει κάτι γι' αυτά. Πάρα πολλοί χρήστες έχουν βάλει τα Windows ME στον υπολογιστή τους, παροτρυνόμενοι κυρίως από μια τάση που φαίνεται να τους διακρίνει, βάσει της οποίας "πρέπει" να έχουν στον υπολογιστή τους ό,τι "τελευταίο κυκλοφορεί"! Χωρίς να είμαι ειδικός στο θέμα αυτό, πρέπει να πω ότι και εγώ έβαλα μια φορά δοκιμαστικά τα Windows ME (έτσι, από περιέργεια, για να τα δω), αλλά όταν είδα μια σειρά αρνητικών χαρακτηριστικών που έχουν, τα έβγαλα και τελείωσα οριστικά με αυτά. Το μεγαλύτερο πρόβλημα στο θέμα αυτό είναι ότι σχεδόν ΚΑΝΕΝΑ περιοδικό του χώρου δεν έχει δημοσιεύσει κάποιο παρεμφερές έστω αφιέρωμα, π.χ. ένα συγκριτικό ανάμεσα στα Windows 98 SE και στα Windows ME και στο πώς το καθένα "τρέχει" τις διάφορες εφαρμογές, όπως το Word και το Excel. Το μοναδικό άρθρο τέτοιου χαρακτήρα που έχω δει είναι στο CNET και, μετρώντας την ταχύτητα των προγραμμάτων αυτών κάτω από τα Windows 98 SE και ME, κατέληξαν μέσα από πολύ εντυπωσιακές μετρήσεις και αποτελέσματα ότι όλες οι θεωρούμενες βασικές εφαρμογές που χρησιμοποιούνται κατά κόρον από τους χρήστες των Windows έτρεχαν πολύ πιο γρήγορα στα 98 SE παρά στα ME! Οι δε αρθρογράφοι κατέληγαν στο συμπέρασμα ότι πιθανότητα αυτό να οφείλεται στο ότι οι εφαρμογές αυτές είναι δημιουργημένες βάσει των Windows 98 και δεν μπορούν να αξιοποιήσουν τον "καινούριο" πυρήνα των Windows ME. Επαναλαμβάνω ότι δεν έχω τις γνώσεις για να κρίνω αυτό το συμπέρασμα ή τις μετρήσεις που παρουσίασαν. Αυτό που από προσωπική εμπειρία όμως ξέρω είναι ότι τα Windows ME είναι πολύ πιο απαιτητικά σε μια σειρά παραγόντων απ' ό,τι τα Windows 98 SE, με πρώτο και καλύτερο τον τομέα της μνήμης όπου τα 128MB γίνονται σχεδόν απαραίτητα, αν φυσικά θέλεις να έχεις ικανοποιητική λειτουργία. Επίσης, σημειώστε ότι δεν υπάρχει το παλιό και καλό DOS (όσο και αν υπάρχει ένα σπάσιμο που επιτρέπει εν μέρει το κλασικό boot-άρισμα σε DOS περιβάλλον των Windows 9x). Παράλληλα θέλουν και αρκετή υπολογιστική ισχύ, γεγονός επίσης πολύ σημαντικό, δηλαδή λειτουργούν καλά σε Pentium 3 ή στους τελευταίους Celeron από τα 600MHz και άνω. Σε κάθε περίπτωση, όμως, δεν συνιστώνται σε gamers. Εχω κουραστεί να παίρνω e-mails που με ρωτάνε γιατί σέρνεται ο υπολογιστής και τα παιχνίδια τους, έχοντας κάποιο Pentium στα 166-200 MMX ή Cyrix 200+ ή Celeron 266 με 32 MB μνήμης, και όμως, όλοι αυτοί πήγαν και έβαλαν ως λειτουργικό τα Windows ME!

Με αυτή την ευκαιρία προτείνω στη διεύθυνση του περιοδικού μας να ετοιμάσει ένα αφιέρωμα με θέμα Windows ME και Games ή ένα συγκριτικό ανάμεσα στα Windows 98 SE και στα ME. Νομίζω ότι είναι ένα θέμα που θα ενδιέφερε όλους τους αναγνώστες του περιοδικού και ίσως θα τους έβγαζε από πολλά αδιέξοδα.

Και, όπως λέει ο ανεπανάληπτος Manny Calavera στο Grim Fandango, Viva la revolution, comrades... και καλό μας Πάσχα.

PC

FINAL BURN

Επειτα από πολύ καιρό βρίσκομαι στην ευχάριστη θέση να παρουσιάσω καινούριο υλικό. Πρόκειται για έναν arcade emulator που, ενώ δεν ξεκίνησε με τυμπανοκρουσίες, σιγά σιγά άρχισε να δείχνει ενδιαφέροντα στοιχεία, για να κερδίσει, τελικά, τη συμπάθεια και την προτίμηση των φίλων των εξομοιωτών.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Το ξύλο βγήκε απ' τον παράδεισο

Τους τελευταίους μήνες παρατηρείται στασιμότητα στο χώρο των emulators. Το φαινόμενο αυτό οφείλεται εν μέρει στο γεγονός ότι τα περισσότερα συστήματα έχουν εξομοιωθεί, ενώ αυτά που ξεφεύγουν προς το παρόν από τις δαγκάνες του emulation είναι κατά κύριο λόγο καινούρια μηχανήματα με αυξημένη μηχανική "ιπποδύναμη" (Dreamcast, PlayStation 2) και που είναι αμφίβολο αν είναι δυνατόν να εξομοιωθούν από ένα μέσο σύγχρονο PC. Επιπλέον, υπάρχει ακόμα ένα σοβαρό πρόβλημα, που δεν είναι άλλο από την εύρεση των παιχνιδιών για τα προαναφερθέντα συστήματα από το χρήστη: Δεδομένου ότι χρησιμοποιούνται ως αποθηκευτικά μέσα CDs (ή ακόμα και DVDs), δεν είναι εύκολη η διανομή των ROMs στο Διαδίκτυο, ενώ υπάρχουν πάντα τα γνωστά θέματα που αφορούν στα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών.

Ακόμα, όσο περνάει ο καιρός η παλιότερη γενιά των consoles (N64, PlayStation) αποχαιρετά το προσκήνιο, γεγονός που σημαίνει ότι δεν θα πρέπει να περιμένουμε σημαντικές εξελίξεις ή βελτιώσεις στους ήδη υπάρχοντες εξομοιωτές. Είναι προφα νές ότι κι αυτός ο τομέας έχει σχεδόν κορεστεί. Από αυτές τις απαισιόδοξες διαπιστώσεις φαίνεται ξεκάθαρα πόσο ευεργετική είναι η συνεισφορά του Final Burn στη σκηνή των emulators. Είναι σίγουρο ότι θα κεντρίσει το ενδιαφέρον πολλών χρηστών, οι οποίοι θα βρουν μια καλή αφορμή για να εισχωρήσουν στο μαγικό κόσμο της εξομοίωσης, ενώ θα ανανεώσει και το ενδιαφέρον των παλιότερων. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή.

Το Final Burn ξεκίνησε ως ακόμα ένας εξομοιωτής του CPS1 της Capcom, κατόρθωνε όμως να εξομοιώνει κάποια παιχνίδια που δεν έτρεχαν τότε στο MAME (π.χ. το Afterburner II). Με το σπάσιμο του κώδικα των ROMs του CPS2 από τον XOR, άνοιξε ο δρόμος για την εξομοίωση του νεότερου συστήματος της Capcom. Από εκεί και πέρα, η εξέλιξη του Final Burn ήταν εντυπωσιακή, για να φτάσουμε στη σημερινή κυκλοφορία (της έκδοσης 0.110 την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές) που αποτελεί μία ώριμη και σταθερή έκδοση. Πράγματι, η γραφική απόδοση των παιχνιδιών είναι στις περισσότερες περιπτώσεις άριστη, ενώ ο ήχος αποδίδεται εξίσου πιστά και σύγχρονα με τη δράση. Επίσης, η λίστα με τους τίτλους μεγαλώνει μέρα με τη μέρα, γεγονός που υποδηλώνει συνέπεια και εξέλιξη από την πλευρά του δημιουργού.

Φυσικά, η πορεία προς την καταξίωση δεν ήταν στρωμένη με ροδοπέταλα. "Σκοτεινές" δυνάμεις κατέλαβαν τους κλασικούς lamers (ούτε Messiah να παίζαμε), υποδεικνύοντάς τους να εκνευρίσουν το δημιουργό όσο γινόταν περισσότερο. Τελικά τα κατάφεραν, με αποτέλεσμα η υποστήριξη για το CPS2 να αφαιρεθεί από την έκδοση 0.097. Ευτυχώς, με την παρέμβαση των ψυχραιμότερων τα πνεύματα ηρέμησαν κι ο emulator συνεχίζει ακάθεκτα την πορεία του. Το θέμα είχε αναφερθεί, βέβαια, και στο προηγούμενο τεύχος, όμως σκόπιμα επανέρχομαι μια και περιγράφει ένα γνώριμο σκηνικό στο χώρο των emulators (βλ. και Impact, UltraHLE) και αποτελεί παράδειγμα προς αποφυγή, αφού είναι δυνατόν να τινάξει στον αέρα σημαντικότατα projects.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ & EMULATION

Η διαδικασία εγκατάστασης και εκτέλεσης του προγράμματος δεν θα μπορούσε να είναι απλούστερη και δεν αναμένεται να συναντήσετε κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα, αρκεί να τοπο-



Η Κοκκινοσκουφίτσα ετοιμάζεται να παίξει με μία φίλη της.



Η θανάσιμη Catwoman εναντίον του Αιγύπτιου Anakaris.



Ο τερατώδης Hulk έτοιμος να καταπιεί τον Captain America.

θετήσετε τα ROMs στο φάκελο με την αναμενόμενη ονομασία και να τρέξετε το εκτελέσιμο αρχείο. Ωστόσο, υπάρχει ένα σημείο που χρειάζεται προσοχή (αν και το πιο πιθανό είναι οι περισσότεροι να μην το συναντήσουν καθόλου μπροστά τους) και δεν είναι άλλο από τη ρύθμιση του βάθους χρώματος. Πρέπει να δοθούν τιμές μεγαλύτερες ή ίσες των 16-bit αλλιώς θα παρατηρήσετε αλλοίωση των χρωμάτων στο παράθυρο της δράσης.

Μόλις θα φορτώσει το πρόγραμμα, θα βρεθείτε αντιμέτωποι με τη λιτή κονσόλα χειρισμού (και όχι με το τέρας). Δεν υπάρχουν οι ατέλειωτες επιλογές του MAME, κάτι που δρα εναντίον όσων δεν διαθέτουν κάποιο ισχυρό μηχάνημα, αφού δεν μπορούν να επέμβουν άμεσα στις ρυθμίσεις. Ωστόσο, δίδονται κάποιες επιλογές που θα ανακουφίσουν το σύστημα, όπως η δυνατότητα χρήσης scanlines, η απενεργοποίηση της μουσικής ή των ηχητικών εφέ. Από εκεί και πέρα, αν επιθυμείτε περαιτέρω επέμβαση στα χαρακτηριστικά της εξομοίωσης, πρέπει να ανοίξετε το .ini αρχείο και να πειράξετε τις ρυθμίσεις που αφορούν στην ανάλυση της οθόνης δράσης και την ποιότητα του ήχου. Στην περίπτωση που δείτε ότι κάτι δεν πάει καλά, σβήστε απλώς το τροποποιημένο .ini αρχείο και ο emulator θα δημιουργήσει αυτόματα ένα καινούριο με τα default settings. Πολλοί θα σπεύσουν να διαμαρτυρηθούν εξαιτίας της σχετικής δυσχρηστίας. Από την άλλη πλευρά, όμως, είναι πολύ σημαντικό να έχεις τη δυνατότητα (αν διαθέτεις το κατάλληλο hardware) με τρία κλικ να βρίσκεσαι μέσα στο παιχνίδι, χωρίς να πρέπει να ψάξεις για τις βέλτιστες ρυθμίσεις.

Ενα σημείο που θα μπορούσε να βελτιωθεί, πάντως, είναι το μενού επιλογής των ROMs, αφού δεν υπάρχει η δυνατότητα διαχείρισης των παιχνιδιών σας (π.χ. για να δείτε ποια έχετε και ποια σας λείπουν). Για κάθε παιχνίδι, όμως, υπάρχουν σύντομες παρατηρήσεις που δηλώνουν στο χρήστη τι είδους προβλήματα είναι πιθανόν να συναντήσει. Στη συνέχεια θα βρείτε μία λίστα με τα παιχνίδια που προτείνονται για downloading. Πρόκειται για μεγάλα αρχεία - πολλές φορές υπερβαίνουν τα 20MB - αλλά στις περισσότερες περιπτώσεις αξίζει τον κόπο. Δυστυχώς, δεν είναι δυνατόν να συμπεριλάβουμε τα ROMs στο CD του περιοδικού, γιατί πρόκειται για σχετικά πρόσφατες παραγωγές.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Καταρχήν, θα δούμε σε τι διαφέρει το CPS2 από το παλιότερο CPS1 και γιατί μέχρι σήμερα κανένας εξομοιωτής δεν υποστήριζε τα παιχνίδια που ήταν γραμμένα για το εν λόγω σύστημα. Ουσιαστικά, όσο κι αν φαίνεται απίστευτο, οι τεχνολογικές καινοτομίες ήταν σχεδόν μηδαμινές. Για πρώτη φορά, όμως, η Capcom χρησιμοποίησε ένα είδος "encryption" στα δεδομένα του προγράμματος, ώστε να αποτρέψει τις απόπειρες μετατροπής του παιχνιδιού από επιτήδειους. Βλέπετε, τα πρώτα Street Fighters είχαν πέσει θύματα εκτεταμένου hacking, με αποτέλεσμα τη δημιουργία πάμπολλων SF-clones, που διέφεραν από τα πρωτότυπα μόνο στα γραφικά. Ετσι, οι τίτλοι του CPS2 παρέμεναν στο σκοτάδι, πριν να αναλάβει δράση ο γνωστός και μη εξαιρετέος XOR.

Τα περισσότερα παιχνίδια, πάντως, είναι κλα-

Τελευταία νέα

- Αλλος ένας emulator για το CPS1 της Capcom έκανε πρόσφατα την εμφάνισή του. Ονομάζεται Calice και τρέχει κάτω από το DOS. Είναι σχεδόν σίγουρο ότι το CPS1 είναι μόνο ο πρώτος στόχος των προγραμματιστών του κι ότι το επόμενο βήμα θα είναι - τι άλλο - η εξομοίωση του trendy αυτή την εποχή CPS2.

- Ακόμα ένα επεισόδιο από το γνωστό σίριαλ "Connectix vs Sony" είχαν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν οι θαμώνες του site www.psxemu.com. Σύμφωνα με αποκλειστικές πληροφορίες που δημοσιεύονται εκεί, οι δύο εταιρείες φέρονται να έχουν καταλήξει σε συμβιβαστική λύση, λίγα μόλις εικοσιτετράωρα πριν από την έναρξη της δίκης.

- Ενας πραγματικός θησαυρός με ROMs για το Megadrive, το γνωστό site Genesis Power (www.raveni.com/genesispower), πρόκειται να κλείσει εντός των ημερών. Οι ιδιοκτήτες του site κάνουν λόγο για πιέσεις που ασκήθηκαν στο host εξαιτίας των - αμφιβόλου νομιμότητας - ROMs που ήταν διαθέσιμα.

- Ο Christophe ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός προγράμματος που φιλοδοξεί να δώσει δικτυακή διάσταση στο MAME. Το utility φέρει την ονομασία Kaillera και μπορείτε να βρείτε την τελευταία του έκδοση στη διεύθυνση http://kaillera.com.



Μονομαχία στο εργαστήριο του Frankenstein από το Vampire 1.



Ο λυκάνθρωπος είναι ο εντυπωσιακότερος χαρακτήρας του 2ου μέρους.

ΤΟ SITE ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Ένας εικονικός παράδεισος για τους φίλους των emulators βρίσκεται στη διεύθυνση www.aceroms.com. Πρόκειται για μία από τις πληρέστερες συλλογές ROMs του Διαδικτύου, ενώ η οργάνωση του site θυμίζει τις παλιές καλές μέρες του Emunation. Φυσικά, κυριαρχούν τα ROMs του CPS2 της Capcom, που έχουν γίνει της μόδας με το Final Burn, αλλά και η λίστα με τα παιχνίδια του NEO GEO είναι χορταστική. Επίσης, μην παραλείψετε να ρίξετε μια ματιά στα παιχνίδια του Impact, αφού το Star Gladiator 2 που θα βρείτε εκεί είναι πολύ καλό αλλά και πολύ δύσκολο να βρεθεί (μήνες το έψαχνα). Οπλιστείτε, λοιπόν, με υπομονή, μια και τα προαναφερθέντα αρχεία είναι αρκετά μεγάλα, και στρωθείτε στη δουλειά. Χρυσές δουλειές θα κάνει πάλι ο ΟΤΕ! Τέλος, οι φίλοι των άλλοτε κυρίαρχων home computers δεν θα φύγουν απογοητευμένοι, αφού υπάρχουν αρκετά disk images για Amstrad, Atari και Amiga. Τη διεύθυνση έστειλαν με μερικές μέρες διαφορά ο φίλος FAFA DODO και ο Γιώργος Δεμπεγιώτης, τους οποίους και ευχαριστούμε.

σικά beat'em up και δεν είναι υπερβολή να ισχυριστούμε ότι αποτελούν παραλλαγές του κλασικού Street Fighter με διαφορετικούς ήρωες και κινήσεις. Ωστόσο, το αποτέλεσμα της μετατροπής έδωσε ένα από τα καλύτερα δείγματα των δισδιάστατων fighting games, αφού οι σχεδιαστές έφθασαν στα όρια του ταλέντου τους και της εφευρετικότητάς τους. Ξεχωρίζει, βέβαια, το Vampire: The Savior, χάρη στα καταπληκτικά backgrounds αλλά και τις φοβερές κινήσεις των πρωταγωνιστών. Είναι απόλαυση να βλέπεις την Κοκκινοσκουφίτσα (Bulletta) να βαδίζει χοροπηδώντας προς τον αντίπαλό της και ξαφνικά να βγάζει... πολυβόλο από το καλάθι της! Επίσης, πολύ καλό είναι και το Marvel Super Heroes, που συγκεντρώνει στην αρένα πολλούς αγαπημένους ήρωες των κόμιξ όπως ο Spiderman, o Captain America, o Iron Man και κυρίως ο μέγας Hulk, οι οποίοι βγάζουν άφθονο γέλιο με τα καμώματά τους. Φυσικά, αξιοπρόσεκτοι τίτλοι είναι και οι X-Men, Alien vs Predator, Dungeons & Dragons: Tower of Doom και Slammasters II, αλλά δεν συγκρίνονται με τις δύο "υπερπαραγωγές" που περιγράφηκαν. Προσέξτε μόνο γιατί σε πολλά παιχνίδια ο Final Burn υποστηρίζει μόνο τις ιαπωνικές εκδόσεις. Φυσικά, αυτό δεν επηρεάζει καθόλου το gameplay, απλώς αν κατεβάσατε διαφορετική έκδοση, θα χρειαστεί να κατεβάσετε επιπρόσθετα ένα μικρό αρχείο (2 με 3MB) που προσθέτει κάποια αρχεία που λείπουν. Προσοχή, λοιπόν, και μην πανικοβάλλεστε, ακόμα κι αν κατεβάσατε λάθος ROM ο κόπος σας δεν θα πάει χαμένος.

Η ΑΡΧΗ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΗΜΙΣΥ ΤΟΥ ΠΑΝΤΟΣ

Η εξομοίωση του CPS2 δεν θα μπορούσε να περάσει απαρατήρητη από τους δημιουργούς του MAME. Ετσι, ο δημοφιλής εξομοιωτής παρέχει κι αυτός με τη σειρά του υποστήριξη για το σύστημα της Capcom, αλλά η ταχύτητα εξομοίωσης δεν κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα. Οπως αναφέρει ο Γιώργος Δεμπεγιώτης, το φαινόμενο των χαμένων frames παρατηρείται ακόμα και σε ένα ισχυρό μηχάνημα (P-667 με GeForce). Φυσικά, βρισκόμαστε ακόμα στην αρχή. Το συμπέρασμα που βγαίνει από την υπόθεση είναι ότι ο συναγωνισμός, όταν δεν υπερβαίνει τα όρια της ευπρέπειας, αποδεικνύεται ευεργετικός για το χώρο των emulators.

PC

Προσοχή
ΜΕΓΑΛΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ

Αυτό το μήνα για τους εκλεκτούς μας αναγνώστες έχουμε μία καταπληκτική προσφορά: Αν τοποθετήσετε το συνοδευτικό CD του "PC Master" ανάποδα στο drive, και ενεργοποιήσετε κάποιον emulator για PlayStation, θα βρείτε ένα κρυμμένο ISO image από γνωστό παιχνίδι. Στην περίπτωση που το drive δεν αναγνωρίσει τα hidden tracks, τρίψτε την έγχρωμη επιφάνεια με γυαλόχαρτο. Αν και πάλι δεν συμβεί τίποτα, επικοινωνήστε μαζί μας για να σας εξηγήσουμε πώς θα ενεργοποιήσετε την "κλειδωμένη περιοχή". Το χρησιμοποιούμενο σύστημα θυμίζει τεχνικά τα γνωστά Region Locks των DVDs και πολλές φορές χρειάζεται μηχανική επέμβαση στις κεφαλές.

GAMES' OPTIMIZATION

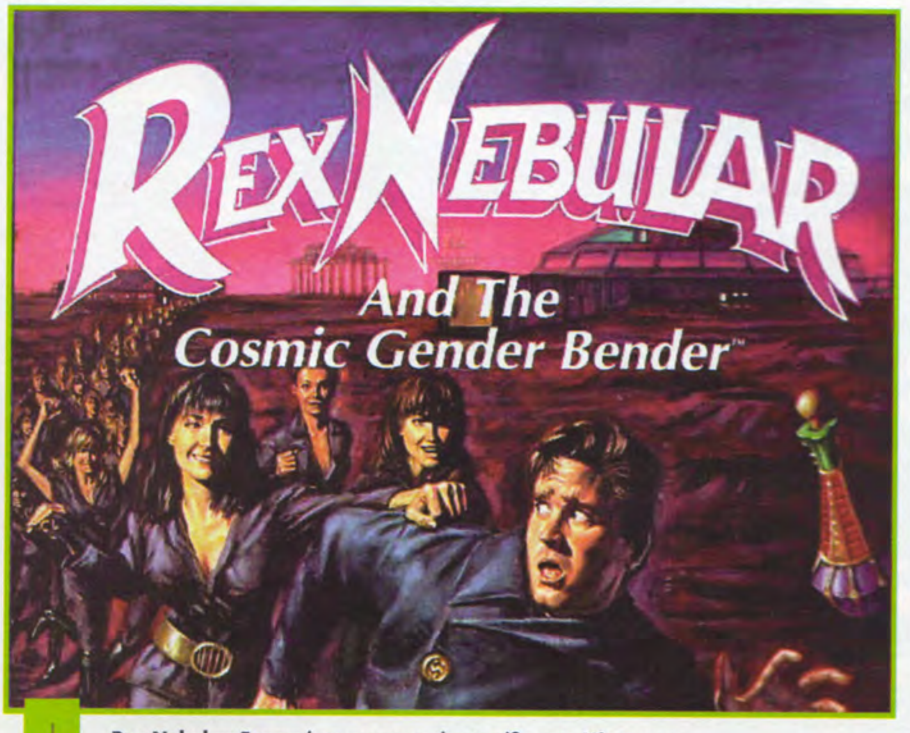
Πώς να τρέξετε παλαιότερα παιχνίδια

Επειτα από αρκετές ώρες αναζήτησης και ύστερα από ένα downloading που έμοιαζε ατέλειωτο, το αγαπημένο σας παιχνίδι αναπαύεται, επιτέλους, στο σκληρό σας δίσκο. Γεμάτος χαρά εφοδιάζεστε με μία τεράστια σακούλα ποπκόρν και ετοιμάζεστε να γευτείτε τους καρπούς των κόπων σας. Ενα απροσδόκητο μήνυμα λάθους, όμως, σας προσγειώνει στη σκληρή πραγματικότητα...

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Ενα από τα συνηθέστερα προβλήματα που αντιμετωπίζει ο retro-gamer στην εποχή μας είναι η εκτέλεση παλιών παιχνιδιών, γραμμένων για DOS, κάτω από το περιβάλλον του δημοφιλούς λειτουργικού συστήματος των παραθύρων. Το παράδοξο αυτό φαινόμενο προβάλλει με τον καλύτερο τρόπο τον παραλογισμό της βιομηχανίας των υπολογιστών: Διαθέτουμε μηχανήματα ικανά να πιάσουν 150 FPS στα απαιτητικά τρισδιάστατα παιχνίδια, αλλά ανίκανα να τρέξουν ένα απλό παλιό παιχνίδι που λειτουργεί χωρίς πρόβλημα στον αρχαίο 386! Στο παρόν άρθρο δεν θα ασχοληθούμε, βέβαια, με τις φιλοσοφικές προεκτάσεις του θέματος. Αντίθετα, θα επιχειρήσουμε να δώσουμε στο χρήστη απλές, πρακτικές συμβουλές, που θα τον βοηθήσουν να χαρεί τα παλιά και αγαπημένα παιχνίδια, χωρίς να καταβάλει ιδιαίτερο κόπο.

Υπενθυμίζουμε ότι σε προηγούμενα τεύχη και μέσα από τη στήλη "Do it yourself", ο Οδυσσέας "Download" Κουράφαλος έδωσε χρήσιμες οδηγίες και συμβουλές για ζητήματα παρόμοια με αυτά που θα εξετάσουμε εδώ. Σας συνιστώ να διαβάσετε τα άρθρα αυτά προσεκτικά, γιατί είναι γραμμένα από έναν άνθρωπο που έχει πολύ μεγάλη εμπειρία στο χώρο των abandonware. Φήμες τον θέλουν να έχει κατεβάσει ολόκληρο το Home of the Underdogs πολύ προτού μπαρκάρει ως κωπηλάτης στις γοργοτάξιδες πολεμικές γαλέρες της Compupress. Δώστε, λοιπόν, βάση στις συμβουλές του Οδυσσέα, γιατί μπορεί να λέγεται Κουράφαλος, όμως αυτά που γράφει δεν είναι... κουραφέξαλα.



Rex Nebular: Ενα από τα πιο γνωστά παιχνίδια της Microprose.

ΠΕΡΙ ΜΝΗΜΗΣ Ο ΛΟΓΟΣ

Το συχνότερο, ίσως, μήνυμα λάθους που συναντάει κανείς όταν επιχειρήσει να τρέξει παιχνίδια που κυκλοφόρησαν στις αρχές της δεκαετίας του '90, είναι το εκνευριστικό: "Not enough conventional memory"! Εδώ ο gamer αναρωτιέται -και με το δίκιο του- πώς είναι δυνατόν 32 ή 64 ή ακόμα και 128MB RAM να μην επαρκούν για την εκτέλεση ενός παιχνιδιού με ελάχιστη απαίτηση τα 640K! Η απάντηση στο ερώτημα αυτό σχετίζεται άμεσα με τον τρόπο διαχείρισης της μνήμης, από την πλευρά τόσο του συστήματος όσο και του παιχνιδιού. Θα αποφύγω να προχωρήσω σε τεχνικές λεπτομέρειες, οι οποίες ξεφεύγουν από τους σκοπούς του άρθρου και θα δώσω μία μπακαλίστικη αλλά εύκολα κατανοητή εξήγηση: Η μνήμη του συστήματος χωρίζεται σε διάφορες περιοχές. Η γνωστή Conventional Memory (συμβατική μνήμη) είναι μία τέτοια περιοχή και αποτελείται από 640K. Υπάρχουν πολλά προγράμματα που αγνοούν τελείως την Extended μνήμη του συστήματος (αποτελεί το συντριπτικά μεγαλύτερο μέρος της συνολικής μνήμης) και επιδίδονται στην κατάληψη της λιγοστής Conventional. Επειδή, όμως, πολλά από τα εργαλεία του συστήματος (οι drivers για DOS ορισμένων συσκευών, οι κωδικοσελίδες ξενόγλωσσης υποστήριξης) περιμένουν να τραφούν από τους ίδιους ακριβώς πόρους, στη συμβατική μνήμη παρουσιάζεται συνωστισμός που απειλεί να μην αφήσει byte για byte ελεύθερο.

Ευτυχώς, όμως, υπάρχουν διάφορα τεχνάσματα που λύνουν τα χέρια του χρήστη και στηρίζονται στην ενεργοποίηση κάποιων άλλων περιοχών της μνήμης, των Upper και High. Ωστόσο, εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι η μέθοδος που θα χρησιμοποιήσουμε δεν είναι ενιαία. Για κάθε παιχνίδι υπάρχει κι ένας ξεχω-





Στο Discworld 2 ο Eric Idle δίνει ρέστα! Σίγουρα ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών.

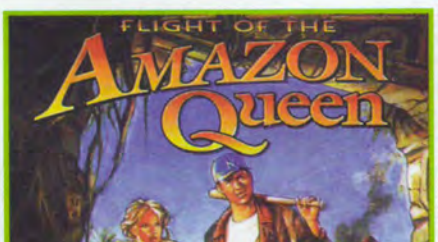
ριστός δρόμος, που οδηγεί στη βελτιστοποίηση των επιδόσεων.

Ολη η συζήτηση που θα ακολουθήσει παρακάτω θα επικεντρωθεί γύρω από δύο αρχεία, τα γνωστά σε όλους config.sys και autoexec.bat. Αυτά αναλαμβάνουν να φορτώσουν τις διάφορες συσκευές του συστήματος κατά την εκκίνηση του υπολογιστή, άρα καθορίζουν ποια προγράμματα θα εγκατασταθούν στη συμβατική μνήμη. Θα πρέπει να ανοίξετε καθένα από αυτά με έναν text editor, ώστε να μπορέσετε να επέμβετε άμεσα στις ρυθμίσεις που διαχειρίζονται. Ανοίγοντας ένα τυπικό autoexec.bat αρχείο, θα βρεθείτε μπροστά στην εξής (ή σε κάποια παρεμφερή) εικόνα:

```
SET BLASTER=A240 I7 D0 H7 P330 T6
SET CTSYN=C:\WINDOWS
C:\PROGRA1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV\SBEINIT.COM
mode con codepage prepare=((737) C:\WIN DOWS\COMMAND\ega2.cpi)
mode con codepage select=737
keyb gk,,C:\WINDOWS\COMMAND\ key brd4.sys
```

Πρώτη σας δουλειά είναι να αφαιρέσετε τους drivers εκείνους που είναι κυριολεκτικά άχρηστοι ή δεν έχουν καμία σχέση με το παιχνίδι που επιθυμείτε να εκτελέσετε. Για παράδειγμα, οι τρεις τελευταίες γραμμές αφορούν στην υποστήριξη της ελληνικής γλώσσας, αλλά μόνο κάτω από περιβάλλον DOS. Εφόσον δεν θα χρειαστείτε τέτοιου είδους λειτουργία κατά την ενασχόλησή σας με το παιχνίδι, μπορείτε να τις απενεργοποιήσετε. Μην τις σβήσετε, όμως, αλλά γράψτε μπροστά από κάθε γραμμή τη λέξη REM. Ετσι, αν κάποια στιγμή χρειαστείτε τη λειτουργία που περιγράφουν, θα μπορείτε να την ενεργοποιήσετε σβήνοντας την ανωτέρω λέξη. Αρα η προτελευταία γραμμή θα γίνει REM mode con codepage select=737. Αλλα παραδείγματα άχρηστων drivers είναι οι οδηγοί του CD-ROM (που εντοπίζονται εύκολα, αφού συνήθως περιέχουν την έκφραση MSCDEX.EXE - στο παράδειγμά μας δεν υπάρχουν τέτοιοι οδηγοί) και κάποιο Antivirus. Εννοείται ότι οι drivers του CD-ROM Drive δεν πρέπει να λείπουν, όταν θέλετε να τρέξετε κάποιο παιχνίδι που περιλαμβάνεται σε CD-ROM, σε περιβάλλον DOS. Την ίδια ακριβώς δουλειά θα κάνετε εν συνεχεία στο αρχείο config.sys.

Ηρθε η ώρα να ενεργοποιήσουμε τις περιοχές High και Upper της μνήμης. Η διαδικασία αυτή επιτυγχάνεται με την τροποποίηση του αρχείου Config.sys. Για την περιοχή High πρέπει να δώσουμε την εντολή DEVICE=C:\WIN DOWS\HIMEM.SYS, αν υποθέσουμε ότι τα Windows είναι εγκατεστημένα στο φάκελο C:\WINDOWS. Η μνήμη High είναι τα πρώτα 64K της μνήμης Extended και εκεί συμφέρει να τοποθετήσουμε τις εντολές του MS DOS, με τη δήλωση DOS=HIGH,UMB. Για την περιοχή Upper πρέπει να δώσουμε DEVICE=C:\WIN DOWS\EMM386.EXE. Προσέξτε, όμως, γιατί το EMM386.EXE ενεργοποιεί και την Expanded περιοχή της μνήμης. Ελάχιστα είναι εν γένει τα προγράμματα που απαιτούν την ύπαρξη Expanded, οπότε η παραπάνω εντολή πρέπει να ακολουθηθεί από την έκφραση NOEMS. Ας δούμε, τώρα, πώς θα απαιτήσουμε από τα διάφορα προγράμματα να ενσωματωθούν στην περιοχή Upper: Οταν πρόκειται για συσκευή του αρχείου Config.sys, θα αντικαθιστούμε την εντολή DEVICE με την DEVICEHIGH. Από την άλλη πλευρά, για συσκευές του αρχείου Autoexec.bat, θα προσθέτουμε τη λέξη LOADHIGH. Για παράδειγμα, αν έχετε την εντολή C:\Windows\barb.exe θα γράψετε LOADHIGH C:\Windows\barb.exe. Παρακάτω θα δείτε δύο χαρακτηριστικά παραδείγματα τροποποιημένων αρχείων. Η συμβατική μνήμη που διατηρούν ελεύθερη είναι 612 K. Φυσικά, για να ελέγξετε τον τρόπο με τον οποίο διαμοιράζεται η μνήμη του συστήματός σας, δεν έχετε παρά να τρέξετε το πρόγραμμα mem.exe που υπάρχει στο φάκελο C:\WIN DOWS\COMMAND. Το Autoexec.bat γίνεται:



Το παιχνίδι αυτό, τρέχει μόνο σε DOS.

```
SET BLASTER=A240 I7 D0 H7 P330 T6
SET CTSYN=C:\WINDOWS
C:\PROGRA1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV\SBEINIT.COM
rem mode con codepage prepare=((737) C:\WINDOWS\COMMAND\ega2.cpi)
rem mode con codepage select=737
rem keyb gk,,C:\WINDOWS\COMMAND\keybrd4.sys
```

Οι πρώτες τρεις γραμμές αφορούν στη Soundblaster Live Player. Οι έχοντες διαφορετική κάρτα ήχου θα παρατηρήσουν διαφορετικές ρυθμίσεις. Το Config.sys γίνεται:

```
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE noems
DOS=HIGH,UMB
devicehigh=C:\WINDOWS\COMMAND\display.sys con=(ega,,1)
rem Country=030,737,C:\WINDOWS\COMMAND\country.sys
```

Σημειώνουμε ότι πολλές από τις παραπάνω αλλαγές μπορούν να γίνουν αυτόματα με τη χρήση της εφαρμογής MEMMAKER, που περιλαμβάνεται στις τελευταίες εκδόσεις του DOS. Ωστόσο, δεν δίδεται η δυνατότητα πλήρους ελέγχου της μνήμης του συστήματος, ενώ ο χρήστης βρίσκεται μπροστά σε μια αυτοματοποιημένη διαδικασία, από την οποία δεν θα αποκομίσει κανένα απολύτως διδακτικό όφελος. Ως εκ τούτου, προτείνω ακόμα κι αν διαθέτετε την εν λόγω εφαρμογή, να την αγνοήσετε.

UNDERCLOCKING

Η ταχύτητα ενός σύγχρονου μηχανήματος είναι ένα δεύτερο στοιχείο που μπορεί να δημιουργήσει προβλήματα στην ομαλή λειτουργία ενός παλιότερου τίτλου. Για την παράκαμψη αυτού του εμποδίου, το ισχυρότερο εργαλείο στα χέρια του gamer είναι η ρύθμιση της συχνότητας του επεξεργαστή σε μικρότερες τιμές. Ο Οδυσσέας εδώ συνέστησε την επέμβαση στο hardware, με την αλλαγή των πολλαπλασιαστών. Ωστόσο, πιστεύω πως η λύση αυτή δεν είναι καθόλου πρακτική. Δεν είναι δυνατόν να ανοίγουμε το κουτί κάθε φορά που θέλουμε να παίξουμε ένα συγκεκριμένο παιχνίδι, μετατρέποντας τον υπολογιστή μας σε... μπαούλο. Ευτυχώς, υπάρχει ένας πολύ απλούστερος τρόπος να κατεβάσουμε τις επιδόσεις του συστήματός μας στο επιθυμητό επίπεδο: Το πρόγραμμα CPUKill, που αναλαμβάνει το Underclocking του επεξεργαστή μέσω software. Πρόκειται για μια shareware εφαρμογή που θα βρείτε σε αρκετά sites του Διαδικτύου.

ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΟ MS DOS;

Πολλά είναι τα παιχνίδια που αρνούνται κατηγορηματικά να συνεργαστούν με τα Windows. Οπότε δεν μένει άλλη λύση από την εκκίνηση του υπολογιστή σε καθαρό DOS. Αυτό σημαίνει ότι δεν πρέπει να αρκεστείτε στο περιβάλλον DOS που προκύπτει μετά την επιλογή "Restart in MS DOS mode", από το παράθυρο τερματισμού των Windows. Η πιο σίγουρη οδός είναι να πατήσετε το πλήκτρο F8 κατά την εκκίνηση του υπολογιστή και στη συνέχεια να επιλέξετε "Command Prompt Only". Παιχνίδια που τρέχουν μόνο με αυτόν τον τρόπο είναι τα Beneath a Steel Sky, Flight of the Amazon Queen, Cruise for a Corpse κ.ά.

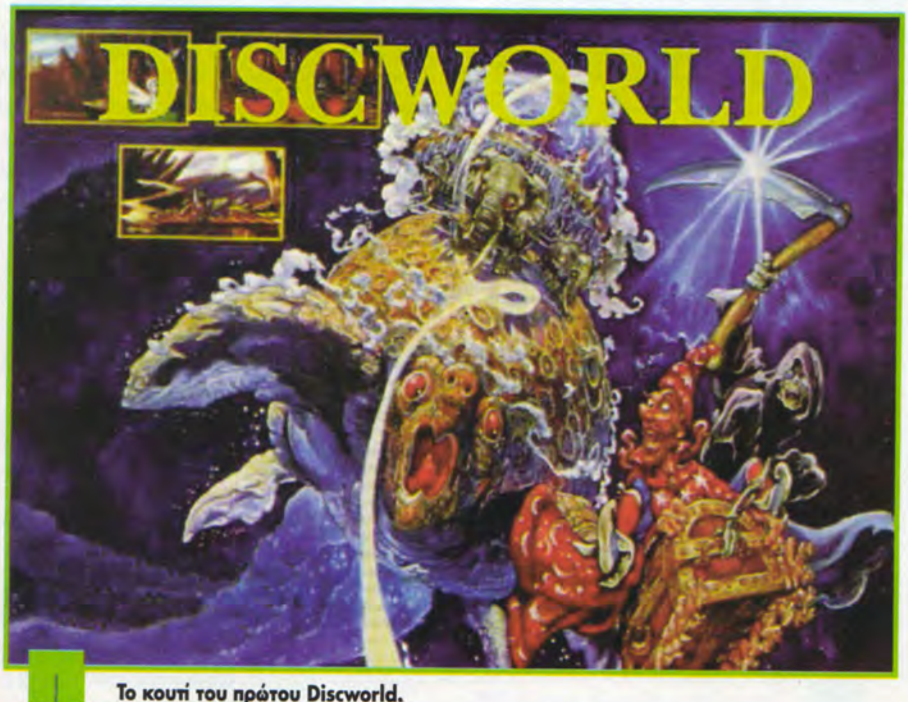
ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟ "HOME OF THE UNDERDOGS"

Καιρό είχαμε να δούμε καινούρια αρχεία στο αγαπημένο site www.theunderdogs.org. Ωστόσο, η καινούρια ανανέωση υπόσχεται να αποζημιώσει -και με το παραπάνω- όλους εμάς που περιμέναμε υπομονετικά τόσον καιρό. Ετσι, λοιπόν, πρόσφατα προστέθηκε η πλήρης έκδοση του παιχνιδιού Discworld, η οποία αντικατέστησε την προϋπάρχουσα CD-ripped. Οπως είναι γνωστό, το πρώτο Discworld είχε κυκλοφορήσει σε CD και το συνολικό μέγεθος των αρχείων που αποτελούσαν το παιχνίδι έφθανε αισίως τα... 600MB! Μην τρομάζετε, όμως, το αρχείο που θα βρείτε στο "Underdogs" είναι πολύ μικρότερο: 100MB πρέπει να κατεβάσετε, μέγεθος διόλου αμελητέο αλλά ούτε και υπερβολικό. Ακόμα κι αν διαθέτετε μια τυπική σύνδεση με 56K modem, δεν αναμένεται να σας πάρει περισσότερο από δέκα μέρες, αν συνδέεστε καθημερινά για περίπου δύο ώρες (νομίζω πως μια τέτοια κατάσταση είναι απολύτως εφικτή). Βέβαια, χρειάζεται μεγάλη υπομονή κι ένας καλός download manager (Getright, Gozilla), αλλιώς δεν πρόκειται να καταφέρετε τίποτα. Φυσικά, το μυστήριο της όλης υπόθεσης είναι ο τρόπος με τον οποίο επιτεύχθηκε αυτή η ανεπανάληπτη συμπίεση ενός ολόκληρου CD σε μόλις 100MB. Οι υπεύθυνοι του Underdogs σπεύδουν να απαντήσουν ότι χρησιμοποιήθηκαν τεχνικές παρόμοιες με αυτές που χρησιμοποιεί ένας MP3 encoder, με αποτέλεσμα να συμπτυχθούν τα αρχεία ήχου, που προφανώς ήταν τύπου wav (ή κάποιας παρεμφερούς μορφής, όπως συμβαίνει συχνά στα παιχνίδια). Περιμένω με ανυπομονησία να απολαύσω για μια ακόμα φορά τον Eric Idle, που τόσο πολύ χάρηκα στο Discworld 2! Βλέπετε, αν και έχω τελειώσει το Discworld, δεν έχω την ομιλούσα έκδοση του παιχνιδιού.

Επίσης, μην ξεχάσετε να ρίξετε μια ματιά στα παιχνίδια της Microprose, που είναι και πάλι διαθέσιμα για download, μετά από αρκετό καιρό. Παιχνίδια όπως το Civilization, το Rex Nebular, το Ancient Art of War ή το Dragonsphere, έγραψαν τη δική τους ιστορία στο χώρο των computer games και δεν πρέπει να λείπουν από τη συλλογή κανενός.

Ο Νίκος Κάπουλας έστειλε δύο πολύ καλές διευθύνσεις που περιέχουν παλιά αλλά και... όχι και τόσο παλιά games. Η διεύθυνση είναι http://warez4free.cxa.de/ και στο abandonware τμήμα του site, για το οποίο ενδιαφερόμαστε άμεσα, μπορείτε να βρείτε εξαιρετικά παιχνίδια, όπως τα Alone in the Dark (και τα τρία!), Elvira 2, Lands of Lore, Lemmings και πολλά άλλα. Το δεύτερο site που έστειλε ο Νίκος βρίσκεται στη διεύθυνση http://gameplaza.terrashare.com/links/all.html. Πρόκειται για μια σελίδα-χρυσό οδηγό, με αλφαβητική λίστα των παιχνιδιών και δίπλα στο καθένα το site στο οποίο μπορεί κανείς να το βρει.

Ο Δημήτρης Τασόπουλος έστειλε τη διεύθυνση μιας πολύ ενδιαφέρουσας σελίδας που περιέχει πολλά από τα παλιά adventures της Sierra. Οσοι πιστοί προσέλθετε (www.armie.net).



Το κουτί του πρώτου Discworld.

ΕΤΟΙΜΟΙ; TAP!

Πανελλήνιο πρωτάθλημα Magic: The Gathering 2001

Οπως κάθε χρόνο έτσι κι εφέτος, την Κυριακή των Βαΐων 8 Απριλίου, διοργανώνονται σε όλη την Ελλάδα τα περιφερειακά τουρνουά πρόκρισης για το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα Magic: The Gathering.
Για το 2001 τα τουρνουά αυτά θα διεξαχθούν σε Αθήνα, Θεσσαλονίκη, Καβάλα, Λάρισα, Ηράκλειο και Χανιά. Σε αυτά τα μέρη οι κοινότητες των παικτών Magic είναι πολυάριθμες και μπορούν να στηρίξουν τη διοργάνωση ενός τέτοιου τουρνουά. Φυσικά, παίκτες από άλλες πόλεις που είναι δυναμικές αλλά όχι τόσο ανεπτυγμένες ακόμη - όπως ο Βόλος, η Χαλκίδα και η Πάτρα - θα μετακινηθούν προς το πλησιέστερο τουρνουά προκειμένου να πάρουν και αυτοί μέρος.

του Μίλτου Κύρκου



Τα προκριματικά, λοιπόν, του Πανελληνίου Πρωταθλήματος Magic: The Gathering θα διεξαχθούν σε όλη την Ελλάδα και ο τύπος του τουρνουά θα είναι Type II Standard. Αυτό σημαίνει ότι οι παίκτες θα παίξουν με μία τράπουλα 60 καρτών το λιγότερο, με κάρτες που περιέχονται στην 6th edition, στο block Merquadian (Merquadian Masks, Prophecy, Destiny) και στα πιο νέα Invasion και Planeshift. Η αρχή των Wizards of the Coast για τα standard Tournaments είναι ότι επιτρέπει στους πιο νέους παίκτες να ανταγωνιστούν με ίσους (όσον αφορά τουλάχιστον στις κάρτες) όρους με τους πιο παλιούς παίκτες, κάτι που θα ήταν αδύνατον εάν τα προκριματικά γίνονταν με ελεύθερο deck και καθένας μπορούσε να βάλει μέσα κάρτες από ολόκληρη τη συλλογή του! Το αγωνιστικό Magic προσπαθεί να μην πριμοδοτεί αυτούς που έχουν συλλογές φτιαγμένες μέσα στο χρόνο έναντι των πιο φρέσκων παικτών, θεωρώντας πως το παιχνίδι πρέπει να ανανεώνεται συνεχώς και να προσφέρει ασταμάτητα νέες προκλήσεις.



Στην Αθήνα το τουρνουά θα γίνει την Κυριακή 8 Απριλίου στις 10:00 το πρωί στο ξενοδοχείο "President" (Κηφισίας 42, Αμπελόκηποι). Η συμμετοχή ανά άτομο στοιχίζει 1.000 δρχ. και όσοι έρθουν παρακαλούνται να έχουν καταγράψει τις κάρτες τους εκ των προτέρων, μια και θα γίνονται έλεγχοι στα decks καθ' όλη τη διάρκεια του τουρνουά. Δεν υπάρχει ανάγκη να κλείσει κάποιος θέση, αφού δεν υπάρχει πρόβλημα χώρου στο ξενοδοχείο, αρκεί να είναι όλοι στην ώρα τους γιατί το τουρνουά θα διεξαχθεί σε ελβετικό σύστημα 6 ή 7 γύρων.

Τι είναι το ελβετικό σύστημα; Με δυο λόγια, το σύστημα αυτό εξασφαλίζει ότι αφ' ενός κάθε παίκτης θα παίξει ενάντια σε 6 ή 7 διαφορετικούς αντιπάλους (άρα δεν έχει γρήγορους αποκλεισμούς) και αφ' ετέρου σε κάθε γύρο συναντώνται στην κλήρωση παίκτες που έχουν τους ίδιους ή παραπλήσιους βαθμούς. Αυτό κάνει το τουρνουά πιο ενδιαφέρον και βοηθάει και τους λιγότερο ισχυρούς παίκτες να χαρούν τις μάχες τους.

Οπως προαναφέραμε, τα τουρνουά αυτά είναι πρόκρισης για τα τελικά του Πανελλη-

RPGA: Οι role players έχουν και τη δική τους ημέρα!

Διοργανώθηκε με επιτυχία η τρίτη περιπέτεια της RPGA Greece, με τους παίκτες να αρχίζουν σιγά σιγά να ανεβαίνουν επίπεδα. Οσοι γλίτωσαν από τα μανιασμένα goblins κοιτάζουν το μέλλον με ενθουσιασμό. Ανάμεσα σε αυτούς (για πρώτη φορά) και ο πετσοκομμένος αρχισυντάκτης του "PC Master", που, αφού έκοψε κάθε γέφυρα επιστροφής στον πολιτισμό, ρίχτηκε με ανδρεία στη φωτιά της μάχης. Πληροφορίες που αναφέρουν ότι κραύγασε "Από πού φεύγουνε;;;" απορρίπτονται ως ανυπόστατες...
Πάντως, 20 ομάδες έπαιξαν σε αυτόν τον τρίτο γύρο και όλες οι λεπτομέρειες βρίσκονται στην επίσημη φυλλάδα του Knurl, το λεγόμενο και Journal, στην ηλεκτρονική διεύθυνση της Κάισσα kaissagames.com.

νίου κι έτσι με βάση ένα μέτρο που θα ανακοινωθεί, θα προκρίνονται όσοι θα συμμετάσχουν στα τελικά από κάθε πόλη. Για παράδειγμα, εάν το μέτρο είναι 1 στους 5 και στο Ηράκλειο πάρουν μέρος 30 άτομα, 6 από αυτά θα πάρουν το εισιτήριο για τα τελικά.

Τα τελικά θα διεξαχθούν στην Αθήνα, πιθανώς στις 13 Μαΐου, μια και προέκυψε ανακατασκευή του χώρου που είχε κλείσει η Κάισσα για αυτά. Το σύστημα των τελικών θα είναι πολύ διαφορετικό από τα προκριματικά. Θα διαρκέσουν δύο ημέρες και θα περιλαμβάνουν Rochester draft και constructed Type II.

Το Rochester draft είναι το πιο δύσκολο από τα drafts, αφού σε αυτό οι παίκτες χωρίζονται σε ομάδες 7-8 ατόμων και μετά ανοίγουν ένα ένα τα φακελάκια στο τραπέζι. Με τη σειρά κοιτάζουν και τις 15 κάρτες και επιλέγουν τη δική τους με βάση τις κάρτες που έχουν ήδη μαζέψει αλλά και τις κάρτες που προσπαθούν να μαζέψουν οι αντίπαλοί τους! Ενα πολύ ενδιαφέρον σύστημα που σίγουρα απευθύνεται σε καλούς και έμπειρους παίκτες.

Οι δύο πρώτοι νικητές του Πανελληνίου Πρωταθλήματος κερδίζουν δύο εισιτήρια για το Τορόντο του Καναδά, όπου θα διεξαχθεί τον Αύγουστο το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Magic: The Gathering. Οι επόμενοι νικητές κερδίζουν εισιτήρια για το Μιλάνο, όπου θα φιλοξενηθεί το Πανευρωπαϊκό Πρωτάθλημα του Magic.



Οσοι, λοιπόν, πιστοί προσέλθετε! Ακόμη και αν δεν προκριθείτε στα τελικά για να διεκδικήσετε τα βραβεία, θα μπορέσετε να κερδίσετε κάποιο από τα πολλά αναμνηστικά δώρα που προσφέρει η Κάισσα σε όσους έρθουν στα προκριματικά. Καλή τύχη!

Η 7η ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ MAGIC: THE GATHERING

Πιστή στο ραντεβού της κάθε δύο χρόνια, τον Απρίλιο κυκλοφορεί η νέα έκδοση του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Magic. Είναι η έβδομη στη σειρά έκδοση και περιλαμβάνει κάποιες από τις κάρτες που έχουν αγαπηθεί από τις παλιές συλλογές και βρίσκονταν εκτός περιβάλλοντος παιχνιδιού.

Η Wizards of the Coast συνηθίζει να ανανεώνει κάθε δύο χρόνια το βασικό κορμό των καρτών του παιχνιδιού και με αυτή την ευκαιρία να ξεκαθαρίζει τους κανόνες και να διαμορφώνει ένα νέο τοπίο για το αγωνιστικό Magic.

Περισσότερα για την 7η έκδοση θα έχουμε στο επόμενο "PC Master", μαζί με ένα αφιέρωμα στα προκριματικά του Πανελληνίου και στα τελικά.





Συνεχίζεται με μεγάλη επιτυχία το Friday Night Magic

Τον Απρίλιο ξεκίνησε η νέα περίοδος στα καταστήματα της Κάισσα και στους recommended retailers που διοργανώνουν το πρόγραμμα του FNM. Το εν λόγω πρόγραμμα είναι ένα σταθερό τουρνουά που πραγματοποιείται την ίδια ημέρα και ώρα κάθε εβδομάδα, όπου οι παίκτες του Magic μπορούν να συμμετάσχουν και να κερδίσουν σπάνιες foil κάρτες που δεν βρίσκονται πουθενά αλλού. Σε ένα φιλικό, λοιπόν, περιβάλλον (οι εκδηλώσεις γίνονται στα υπόγεια ή τα πατάρια των καταστημάτων) χωρίς υπερβολικές συμμετοχές (8-16 άτομα συνήθως) οι παίκτες του Magic συμμετέχουν στα τουρνουά και διασκεδάζουν παίζοντας, δοκιμάζοντας νέα decks, ανταλλάσσοντας κάρτες κ.λπ. Το ανεπίσημο του περιβάλλοντος κάνει τις βραδιές αυτές του Magic διαφορετικές από τα μεγάλα και πιο κοπιαστικά τουρνουά, οι δε μονομαχίες έχουν πιο προσωπικό χαρακτήρα!

Το Friday Night Magic διεξάγεται αυτή τη στιγμή στην Κάισσα Αμαρουσίου - από όπου και ξεκίνησε με απόλυτη επιτυχία -, στα καταστήματα Κάισσα της Γ' Σεπτεμβρίου, Θεσσαλονίκης και Λάρισας, στο Μοντέλο στα Χανιά και στο Σαχ Ματ στην Καβάλα. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το πρόγραμμα μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο 6929165, στην ανοικτή γραμμή της Κάισσα.

Neo: Το Pokemon ανανεώνεται!

Κυκλοφόρησε και η νέα επέκταση του παιχνιδιού Pokemon με συλλεκτικές κάρτες με το όνομα Neo. Σε αυτήν την έκδοση κυκλοφορούν για πρώτη φορά από την αρχή του κύκλου νέα Pokemon και εμφανίζονται και δύο νέες κατηγορίες με τις αντίστοιχες ενέργειες, η Metal και η Darkness. Είναι σίγουρο πως όσοι παίζουν το παιχνίδι, αλλά και όσοι συλλέγουν τα Pokemon, θα αγαπήσουν τη Neo μια και περιέχει τόσο πολλά νέα στοιχεία! Στα καταστήματα που συνεχίζουν το Pokemon League (και που αυξάνονται κάθε μήνα) οι παίκτες θα μπορέσουν να μάθουν με κάθε λεπτομέρεια τους καινούριους κανόνες και θα τους δοθεί η ευκαιρία να συναντήσουν και τα καινούρια baby- Pokemon. τα οποία είναι πιο δύσκολο να δεχτούν επίθεση. Αχ, δύσκολοι καιροί για Pokemon trainers!

THE UNDEAD ARE BACK

"Εκεί που είσαι ήμουνα κι εκεί που είμαι θα 'ρθεις..."

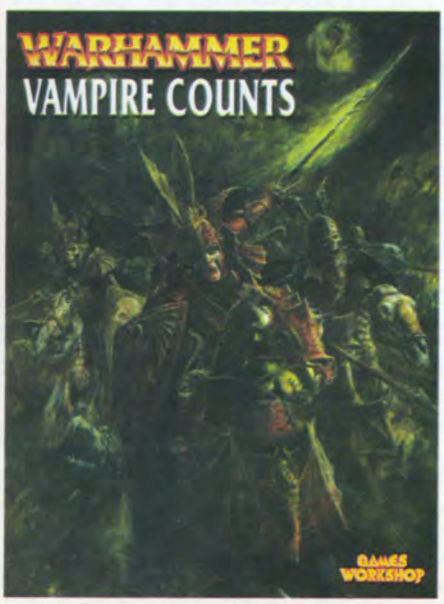
Μήπως τρελαίνεστε να διοικείτε ατέλειωτες ορδές από σκελετούς, ζόμπι, βρικόλακες και πανίσχυρους νεκρομάντες μάγους; Ηρθε η ώρα σας, τότε! Επειτα από μεγάλη αναμονή, κυκλοφόρησε ένα από τα πιο αγαπημένα Army Lists του WARHAMMER FANTASY BATTLES, του φανταστικού wargame με μινιατούρες.





Η νέα, ανανεωμένη έκδοση του Vampire Counts ακολουθεί τους καινούριους κανόνες του WARHAMMER που ισχύουν από το καλοκαίρι, και δίνει μια "φρέσκια" όψη στους απεχθείς και πανίσχυρους στρατούς των ζωντανών νεκρών. Οι στρατιές των Undead Vampire Counts χωρίζονται σε 5 οικογένειες, Αυτές είναι οι: von Karstein, Necrarchs, Blood Dragons, Strigoi, και οι θανάσιμα γοητευτικές Lahmia. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά των 5 διαφορετικών θεματικών στρατών, λοιπόν;

Οι von Karstein είναι μία πανάρχαια οικογένεια βαμπίρ με πολλά και πανίσχυρα μέλη και ηγέτη τον περιβόητο Manfred von Karstein. Αποτελούν τον αρχετυπικό στρατό από απέθαντους, έχοντας στις τάξεις τους σκελετούς, ζόμπι, ιππότες βαμπίρ, νεκρομάντες κ.λπ.



Οι Blood Dragons είναι ένας στρατός από ευγενούς καταγωγής βρικόλακες, που δίνουν μεγάλη σημασία στη μάχη και κατέχουν την τέχνη του πολέμου σε υψηλό βαθμό. Κυριότερο χαρακτηριστικό τους το υψηλό Weapon Skill.

Οι Necrarchs είναι αυτοί που κατέχουν σε βάθος τα μυστικά της σκοτεινής μαγείας και έχουν τους ισχυρότερους νεκρομάντες. Μεγαλύτερο πλεονέκτημά τους είναι η υπεροχή στη μαγεία έναντι των αντιπάλων μάγων.

Οι Strigoi είναι αιμοδιψή τέρατα με μόνο σκοπό τους τον πόλεμο και την αιματοχυσία. Εχουν μεγαλύτερη δύναμη στη μάχη από τους άλλους -αυξημένο strength- αλλά δεν διαθέτουν ιππείς στις τάξεις τους.

Τέλος, υπάρχουν και οι σαγηνευτικές και εξίσου δολοφονικές Lahmia Vampires, γυναίκες βαμπίρ με εξωπραγματική ομορφιά, ανάλογη με τις φονικές διαθέσεις τους. Οι Lahmia χαρακτηρίζονται από την ικανότητά τους να γοητεύουν και να κυριαρχούν στους ήρωες των αντιπάλων, κάνοντάς τους ανίκανους να πολεμήσουν, συχνά στρέφοντάς τους ακόμα και ενάντια στους ίδιους τους συμπολεμιστές τους!

Ολοι οι στρατοί Vampires έχουν την ικανότητα να προκαλούν φόβο στους αντιπάλους, κάτι που αποτελεί ένα από τα ισχυρότερα ατού τους. Τα συνεχή Leadership checks εξαντλούν τον αντίπαλο ψυχολογικά, αλλά και τρέπουν τις μονάδες του σε φυγή αυτόματα, αν χάσει τη μάχη ακόμα και με ελάχιστη διαφορά.

Φυσικά, η μαγεία αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της τακτικής των απέθαντων. Χρησιμοποιήστε την καλά και θα έχετε στη διάθεσή σας ένα πανίσχυρο "πυροβολικό" ενάντια στον εχθρό. Σε συνδυασμό με την ιδιότητα των undead να μην υποχωρούν ποτέ μέχρι να πεθάνει και ο τελευταίος, έχετε στα χέρια σας έναν πανίσχυρο αλλά και θεματικά γοητευτικό στρατό. Αξιοποιήστε τον!



Πρόγραμμα Εκδηλώσεων

FANTASY GAMES FAIR ΑΝΟΙΞΗ 2001

Μην ξεχνάτε ότι στις 7/8 Απριλίου διεξάγεται το Fantasy Games Fair του Fantasy Shop! Στο ξενοδοχείο "Αμαλία" από τις 10.00 π.μ. έως τις 10.00 μ.μ. και τις δύο ημέρες θα παρακολουθήσετε και θα λάβετε μέρος σε πολυάριθμα παιχνίδια, επιδείξεις και διαγωνισμούς, Role Playing Games, Wargames, Card Games, όπως Magic: The Gathering, Star Wars-Young Jedi, D&D, Vampire Warhammer Fantasy, Warhammer 40K. Μην το χάσετε!!!

D&D SUPPLEMENT: PSIONICS HANDBOOK



Οι adventurers μιλάνε για κάποιους μυστηριώδεις ήρωες που μπορούν να κάνουν τους νόμους της φύσης να υπακούουν στη θέλησή τους. Αυτές οι δυνάμεις δεν είναι μαγικές ούτε δοσμένες από τους θεούς. Είναι η τέχνη των Psionics. Σε αυτό το βιβλίο θα βρείτε character και prestige classes για psionic χαρακτήρες, psionic skills, feats δυνάμεις, αντικείμενα, τέρατα και ένα σύστημα μάχης για τα psionics - όλα όσα χρειάζεται για να συμπεριλάβετε αυτές τις μυστηριώδεις δυνάμεις στον κόσμο σας. Για να χρησιμοποιήσετε αυτό το βιβλίο ο Dungeon Master χρειάζεται επίσης το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και το Monster Manual. Ο παίκτης χρειάζεται μόνο το Player's Handbook. Το βιβλίο είναι γραμμένο στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast | 10.800 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα

D&D ACCESSORY: DIABLO II: TO HELL AND BACK



Στο βιβλίο Diablo II: To Hell and Back θα βρείτε εκατοντάδες τέρατα για να πολεμήσετε, τεράστια μπουντρούμια γεμάτα κινδύνους, ευκαιρίες για να κερδίσετε εκατομμύρια πόντους εμπειρίας και νέες συναρπαστικές περιπέτειες για τους κόσμους του Diablo και του D&D. Κατάλληλο για όλα τα επίπεδα παιχνιδιού. Φυσικά, όπως αντιλαμβάνεστε, το "Diablo II: To Hell and Back" είναι βασισμένο στο γνωστό ομώνυμο computer game. Αντιπροσωπεύονται μάλιστα σε αυτό και οι 4 πράξεις του παιχνιδιού στον υπολογιστή, ενώ αξίζει να αναφέρουμε πως περιέχονται περισσότεροι από 60 χάρτες! Το βιβλίο είναι γραμμένο στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast | 12.000 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα

D20 ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ



Τέσσερις μικρές D20 περιπέτειες που μπορούν να παιχτούν μεμονωμένα ή να ενσωματωθούν σε κάποιο campaign. Οι περιπέτειες είναι στα αγγλικά.

Bring him Back Alive! (4-8 χαρακτήρες για επίπεδα 1-4)
The Last Gods (4-6 χαρακτήρες για επίπεδα 9-12)
The Murder of the Seven Points (3-5 χαρακτήρες για επίπεδα 5-8)
The Heart of Amun Khonshu (5-8 χαρακτήρες για επίπεδα 8-12)

Ενα προϊόν της AEG | 1.200 δρχ. καθεμία | Διατίθεται από την Κάισσα

DOWNFALL: THE DHAMON SAGA, VOLUME ONE



Ο Dhamon Grimwulf, παλιός Ηρωας της Καρδιάς, έχει βυθιστεί σε μία άθλια και παράνομη ζωή. Τώρα, καθώς οι δράκοι-άρχοντες του Krynn σχεδιάζουν να ενισχύσουν την κυριαρχία τους και να καταστρέψουν τους εχθρούς τους, ο Dhamon πρέπει να βρει τη θέληση για να εξιλεωθεί. Αλλά ίσως είναι ήδη πολύ αργά. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά. Από τον Jean Rabe.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast | 3.200 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα

LEGACY OF THE DROW COLLECTOR'S EDITION

"Καμία φυλή σε όλα τα Realms δεν καταλαβαίνει καλύτερα τη λέξη εκδίκηση από τα drow. Η εκδίκηση είναι το φαγητό τους, η γλύκα που γεύονται στα χείλη τους σαν να ήταν η υπέρτατη ηδονή. Και έτσι πεινασμένα ήρθαν τα drow για μένα."
Drizzt Do'Urden

Σε αυτήν τη συλλεκτική έκδοση περιέχονται τα βιβλία: The Legacy, Starless Night, Siege of Darkness, Passage to Dawn. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά. Από τον R.A. Salvatore.



11.200 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα | *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast*

LEGEND OF THE FIVE RINGS NOVEL: THE PHOENIX

Η μαγεία είναι δύναμη για την οικογένεια των Phoenix. Κατά τη διάρκεια του Πολέμου των Φατριών, οι Elemental Masters αναζητούν την υπέρτατη δύναμη στη μορφή της μαγείας που θα καταστρέψει για πάντα τους στρατούς των Shadowlands. Χωρίς αυτή, ο εχθρός θα συντρίψει την οικογένεια και θα μετατρέψει όλα τα κάστρα τους σε στάχτες από τις οποίες ούτε ο Φοίνικας δεν θα μπορέσει να αναγεννηθεί. Ολες οι ελπίδες βρίσκονται στα μυστήρια των σκοτεινών και φοβερών Black Scrolls. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά. Από τον Stephen D. Sullivan.



2.800 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα | *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast*

D20 ADVENTURE: THE LAST DAYS OF CONSTANTINOPLE

Απρίλιος του 1453. Για χίλια χρόνια η Βυζαντινή Αυτοκρατορία ήταν ο φύλακας του πολιτισμού, συνεχίζοντας την παράδοση της Ρώμης. Τώρα 100.000 σκληροτράχηλοι Τούρκοι πολεμιστές έχουν περικυκλώσει τη μεγαλοπρεπή πόλη και ετοιμάζονται να επιτεθούν στα ισχυρά τείχη της. Αν, λοιπόν, θέλετε κι εσείς να ζήσετε από κοντά τις "τελευταίες ημέρες της Κωνσταντινούπολης", μην αγνοήσετε αυτήν την εξαιρετικά ενδιαφέρουσα περιπέτεια (συγκεκριμένα πρόκειται για μία D20 περιπέτεια για χαρακτήρες 1-3 επιπέδου). Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



4.500 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα | *Ενα προϊόν της Avalanche Press*

Ανανεώνονται τα καταστήματα Κάισσα!

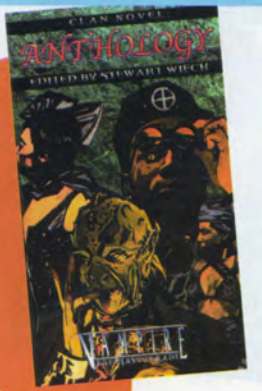
Μετά το κατάστημα της πλατείας Βικτωρίας, που ανακαινίσθηκε το φθινόπωρο και ήδη λειτουργεί με τελείως διαφορετικό τρόπο, ήρθε η σειρά των Κάισσα Πειραιά και Γλυφάδας να αλλάξουν πρόσωπο.

Στη Γλυφάδα η Κάισσα μετακινήθηκε στην οδό Χωρικών 2 σε ένα κατάστημα με μεγάλο χώρο παιξίματος, κάτι που έλειπε από τη Γλυφάδα εδώ και πολλά χρόνια. Ηδη έχει ανακοινωθεί και το πρώτο pre release tournament της Γλυφάδας στο Magic: The Gathering.

Στον Πειραιά δεν υπήρξε αλλαγή διεύθυνσης αλλά πλήρης ανακαίνιση, ώστε οι gamers από τον Πειραιά να μην έχουν κανένα παράπονο από τη λειτουργία του καταστήματος εκεί.

Τέλος, όπως μας ανακοίνωσε η Κάισσα, στο "Console Club" (Χαμοστέρνας 10 και Κειριάδων) θα διεξαχθεί στις 18 Απριλίου τουρνουά Magic: The Gathering (Type II). Επίσης, στις 7 και 12/4 θα διεξαχθεί στην Κάισσα Αμαρουσίου παιχνίδι αρχαρίων για D&D και Star Wars αντίστοιχα (τηλ.: 6141675).

VAMPIRE: CLAN NOVEL ANTHOLOGY



Δεκατρείς πατριές από Vampires. 13 νέες ιστορίες. Το Clan Novel Anthology είναι μια εξαιρετική συλλογή από 13 διηγήματα για τα βαμπίρ του Κόσμου του Σκότους. Κάθε συγγραφέας από τη 13τομη σειρά έχει γράψει ένα διήγημα για την αντίστοιχη clan, προσφέροντάς μας μία ακόμα βαθύτερη γνώση στον αέναο πόλεμο μεταξύ Camarilla και Sabbat.

Clan Novel του Vampire: the Masquerade.

2.400 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: White Wolf

PREDATOR AND PREY: VAMPIRE

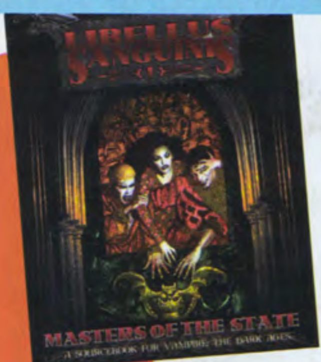


Ποιος είναι ο θύτης και ποιος το θύμα; Σε αυτή τη νέα 6τομη σειρά εμφανίζονται για πρώτη φορά οι Hunters, οι θνητοί κυνηγοί των πλασμάτων του Σκότους. Οι ρόλοι αντιστρέφονται και τα βαμπίρ βρίσκονται στη θέση του κυνηγημένου. Η σειρά συνεχίζεται με το Predator and Prey: Hunter.

Βιβλίο της σειράς Predator & Prey.

2.600 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: White Wolf

VAMPIRE: THE DARK AGES - LIBELLUS SANGUINIUS I

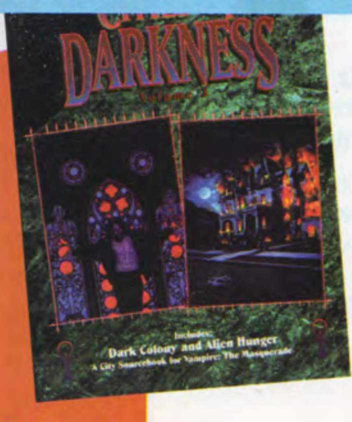


Πολύτιμες πληροφορίες για τις clans των ευγενών vampires του Μεσαίωνα: Λασόμπρα, Τζιμίσκι και Βεντρού. Νέες προχωρημένες ατραποί-disciplines και ικανότητες-abilities στη μεσαιωνική Ευρώπη. Συμβουλές για το πέρασμα από το Σκοτεινό Κόσμο του Μεσαίωνα στο σύγχρονο Κόσμο του Σκότους.

Sourcebook του Vampire: The Dark Ages.

6.000 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: White Wolf

CITIES OF DARKNESS - VOLUME 3



Δύο βιβλία σε ένα: Alien Hunger και Dark Colony, που περιέχουν άφθονες πληροφορίες για τη Νέα Αγγλία και το Ντένβερ, από την εποχή τω κυνηγών μαγισσών έως σήμερα, καθώς και μια εισαγωγική περιπέτεια για το Vampire, χρήσιμη για να ξεκινήσει οποιοδήποτε χρονικό.

Sourcebook του Vampire: The Masquerade.

7.200 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: White Wolf

Fantasy Games Fair

7-8 Απριλίου

Ξενοδοχείο Αμαλία, Αμαλίας 10 - Πλ. Συντάγματος



Vampire
Η Μεταμφίεση



Μάγος
Η Φώτιση



Werewolf
the Apocalypse



Changelling
the Dreaming



DemonWorld
Minature Wargame



Dungeons & Dragons
RPG 3rd Edition



Warhammer Fantasy
Miniature Wargame

Το Fantasy Shop γιορτάζει τα 2 χρόνια λειτουργίας του με μια λαμπρή γιορτή στρατηγικής και φαντασίας που περιλαμβάνει:

- Πανελλήνιο Τουρνουά στο Young Jedi card game, Sabbat Wars Card Game Τουρνουά σε Magic the Gathering
- Τουρνουά στο Vampire η Μεταμφίεση & Τουρνουά σε D&D 3rd Edition RPG Live Action Vampire η Μεταμφίεση
- Τουρνουά στο Warhammer Fantasy (νέα έκδοση) & Warhammer 40K Miniature Wargames
- Παρουσίαση στο Demonworld Miniature Wargame, Middle Earth (Μέση Γη) Play by Mail Game, Ιστορικές Μάχες DBM,

Βραβεία και πολλά δώρα στους νικητές !!!

Πληροφορίες Συμμετοχής στο: Fantasy Shop®

- **Δροσίνη & Δ.Κυριακού 16 Κηφισιά Τηλ. 8016041**
- **3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, Τηλ. 8231072**

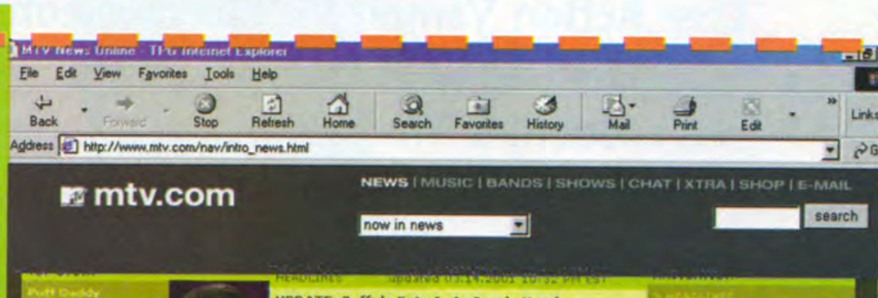
www.fantasyshop.gr

Net hobbies

Να σου ο Απρίλιος, έχει στρώσει και ο καιρός και δεν βλέπω την ώρα να έρθει το καλοκαιράκι να ξαπλώσω στις παραλίες! Εχουμε και το έθιμο της Πρωταπριλιάς και πρέπει να έχουμε τα αυτιά μας δεκατέσσερα - προσέξτε, βρε, μη σας πιάσουν κορόιδα και μετά με τι πρόσωπο θα βγείτε στην... κενωνία. Ατιμη κενωνία, που λένε, με έφαγες μπαμπέσικα. Βάζω στοίχημα, που λέτε, ότι κάθε συντάκτης θα σας επιφυλάσσει και από ένα μικρό ή μεγάλο ψεματάκι στο άρθρο του... Στο "Net Hobbies" αυτού του μήνα θα αναφερθώ στο ποδόσφαιρο, ίσως το πιο διάσημο ελληνικό σπορ-hobby, στη μουσική και, τέλος, στη φωτογραφία...

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Επίσημος προσκεκλημένος για αυτό το τεύχος δεν είναι άλλος από το ποδόσφαιρο! Κάθε εβδομάδα όλος ο ανδρικός πληθυσμός παρακολουθεί και σχολιάζει τα καθέκαστα με φίλους και γνωστούς. Οι Βάζελοι πειράζουν τους Γαύρους, οι Γαύροι με τη σειρά τους τούς "κατεβάζουν καντήλια" και τα λοιπά και τα λοιπά. Ποδόσφαιρο, το άθλημα που άλλοτε καίει καρδιές και άλλοτε μας ανεβάζει στους οκτώ ουρανούς (μα, καλά, πότε έγιναν οκτώ, εφτά δεν ήταν;). Επόμενο είναι, αφού ο κόσμος λατρεύει τόσο πολύ το ποδόσφαιρο, να υπάρχει και ένας ικανοποιητικός αριθμός ελληνικών σελίδων. Ψάχνοντας, βρήκα πολλές ελληνικές σελίδες ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ αφιερωμένες στο ποδόσφαιρο αλλά δεν θα καταφέρω να αναφέρω ούτε τις μισές από αυτές. Φυσικά, δεν θα παραλείψω να τα ξένα σημαντικά sites, για να έχετε μία ολοκληρωμένη εικόνα. Ο βασιλιάς των σπορ, λοιπόν, θα έχει την τιμητική του στο τεύχος αυτό. Θα σας παρουσιάσω ενημερωτικά sites, fan clubs, επίσημα sites ομάδων και άλλα πολλά ενδιαφέροντα.



Το mtv.com "κορυφή" και στην on-line ενημέρωση για τη μουσική.

Αφού ολοκληρώσουμε με το ποδόσφαιρο, θα δούμε sites σχετικά με τη μουσική: ενημερωτικά, με MP3 και στίχους, δηλαδή λίγο από όλα. Επίσης, θα δούμε σελίδες δισκογραφικών εταιρειών. Τέλος, στο "Net Hobbies" αυτού του μήνα θα ασχοληθούμε με τη φωτογραφία. Ενα αρκετά δημοφιλές "σπορ", κυρίως σε ηλικίες άνω των 20. Βασική προϋπόθεση μία καλή φωτογραφική μηχανή και αρκετά χρήματα, διότι πρέπει να ξοδεύετε σε φακούς, φιλμ, εξαρτήματα και εάν είστε φανατικός και έχετε και θάλαμο εμφανίσεων, το κόστος απογειώνεται. Προσωπικά είχα ασχοληθεί όταν ήμουν πιο μικρός, αλλά αναγκάστηκα να σταματήσω όταν κάποιος $#&*@! έκλεψε τη φωτογραφική μηχανή μου. Μπουχουχου!

ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Ξεκινώντας, θα απαριθμήσω τις επίσημες σελίδες που έχουν οι ομάδες ποδοσφαίρων στο Internet. Η σελίδα της ΑΕΚ, αποκλειστικά για την ποδοσφαιρική ομάδα της, είναι η **www.aekfc.gr** και είναι αρκετά καλοδουλεμένη. Εξίσου καλό είναι το site του Ολυμπιακού στη διεύθυνση **http://www.osfp.gr/football**. Ο Παναθηναϊκός, τώρα, δεν διατηρεί επίσημο site για την ποδοσφαιρική ομάδα του, όποτε θα σας παραπέμψω στο **http://www.pao.gr**, το οποίο είναι πολύ λιτό. Ο ΠΑΟΚ επίσης δεν διατηρεί συγκεκριμένο site για το ποδόσφαιρο και έτσι μπορείτε να επισκεφτείτε το **http://www.paok-hellas.gr**. Αρκετά links για τον ΠΑΟΚ μπορείτε να βρείτε και στη διεύθυνση **http://www.paok.gr**. Η σελίδα του Αρη είναι η **http://www.arisfc.gr/ar/index.asp** και τη βρήκα εντελώς τυχαία δοκιμάζοντας ονόματα στον browser, διότι δεν ήταν καταχωρισμένη σε μηχανές αναζήτησης. Η σελίδα του Πανιωνίου, **http://www.panionios.gr**, βρίσκεται υπό κατασκευή, ενώ αυτή του Ηρακλή είναι αρκετά καλή και μπορείτε να τη βρείτε στη διεύθυνση **http://www.iraklis-fc.gr**. Τέλος, έχουμε τη σελίδα του ΟΦΗ **http://www.ofi.gr**, η οποία είναι η μόνη για τον ΟΦΗ, αλλά δεν είναι επίσημη ακόμα (περιμένει έγκριση από το Σύλλογο). Πιστεύω ότι ήμουν αρκετά δίκαιος και δεν άφησα καμία από τις μεγάλες ομάδες έξω. Οι οπαδοί των ομάδων που παρέλειψα ας με συγχωρέσουν, αλλά ο χώρος είναι περιορισμένος.

Συνεχίζοντας το ταξίδι μου στον κόσμο των ποδοσφαιρικών sites, βρέθηκα σε μία πολύ ενδιαφέρουσα σελίδα, στη διεύθυνση **http://www.greekplayers.com**, η οποία είναι αφιερωμένη σε όλους τους Ελληνες επαγγελμα-

www.greekplayers.com



Οι Ελληνες ποδοσφαιριστές του εξωτερικού στο greekplayer.com.

www.photography.gr



Από τα λίγα ελληνικά sites που ασχολούνται με τη φωτογραφία.

τίες ποδοσφαιριστές που παίζουν σε ευρωπαϊκές ομάδες. Το site είναι πολύ απλό χωρίς κάτι ιδιαίτερα εντυπωσιακό. Οι πληροφορίες είναι όλες γραμμένες σε greeklish, δηλαδή ελληνικά με λατινικούς χαρακτήρες, και αυτό πιστεύω ότι είναι από τα μείον της σελίδας. Πάντως, σίγουρα αξίζει να κάνετε μια στάση, καθώς θα δείτε ότι οι Ελληνες ποδοσφαιριστές στο εξωτερικό είναι πολύ περισσότεροι από όσους νομίζετε. Η σελίδα ενημερώνεται εβδομαδιαία.

Ενας ποδοσφαιρόφιλος που σέβεται τον εαυτό του πάνω από όλα πρέπει να φροντίζει για τη σωστή και συστηματική ενημέρωσή του. Οι σελίδες που ασχολούνται με ειδήσεις από το ελληνικό ποδόσφαιρο είναι δύο. Η πρώτη βρίσκεται στη διεύθυνση **http://www.apn.gr/sportszone** και πρόκειται για το καλύτερο από τα δύο sites, αφού έχει πολλά και φρέσκα νέα, όλα στα ελληνικά. Επίσης, η σελίδα είναι πολύ εύχρηστη και ευπαρουσίαστη, με επικεφαλίδες και άψογο φωτογραφικό υλικό. Η δεύτερη σελίδα, στη διεύθυνση **www.soccer.gr**, προσφέρει εξίσου καλή ενημέρωση, με καθημερινά updates, αλλά δεν είναι τόσο εντυπωσιακή, ενώ είναι και αγγλόφωνη. Δεν το χωράει το μυαλό μου πώς ένα site αφιερωμένο στο ελληνικό ποδόσφαιρο δεν είναι γραμμένο στα ελληνικά. Απαράδεκτο! Ολοκληρώνοντας τα ελληνικά sites να αναφέρω τη σελίδα του ΟΠΑΠ **www.opap.gr**. Στο μέλλον θα επανέλθουμε στα ελληνικά sites ποδοσφαίρου, κάνοντας αναφορά στα αμέτρητα fan clubs.

Η εκτενής αναφορά στο χώρο του ποδοσφαίρου θα κλείσει με τρία ξένα sites. Το **http://www.footballbooks.com** είναι το χειρότερο από τα τρία και το μόνο πλεονέκτημα που έχει είναι ο μεγάλος όγκος πληροφοριών και τα links. Στο **http://www.footballone.com** μπορείτε να βρείτε διάφορα νέα, αλλά η σελίδα είναι αφιερωμένη κυρίως στα στατιστικά. Τέλος, το **http://www.soccer.com** διαθέτει ειδήσεις, άρθρα, αφιερώματα καθώς και message boards, για να ανταλλάξετε τις απόψεις σας με άλλους οπαδούς ανά τον κόσμο.

ΜΟΥΣΙΚΗ

Στο κέντρο της μουσικής βιομηχανίας βρίσκονται διάφορες δισκογραφικές εταιρείες που προωθούν τους τραγουδιστές τους και φυσικά τα albums τους. Ταυτόχρονα, μέσω των sites τους μπορείτε να ενημερωθείτε για τα τελευταία νέα από τα μελλοντικά σχέδια και τις παραγωγές τους. Τα διασημότερα sites εταιρειών στο ελληνικό Διαδίκτυο είναι τα ακόλουθα: **http://www.erosmusic.gr**, **http://www.planetworks.gr**, **http://www.sonymusic.gr**, **http://www.virgin.gr** και **http://www.lyra.gr**.

Για on-line αγορές album, κριτικές, αναλύσεις και νέα μπορείτε να επισκεφτείτε το **http://www.music.gr**. Επίσης, στο ίδιο site θα βρείτε forum, chatroom, Top 10, νέες εμφανίσεις και νέους καλλιτέχνες. Πρόκειται για μία αρκετά καλή δουλειά!

Για τους οπαδούς των MP3 πολύ καλή πηγή είναι το **http://www.audiofind.com**. Εδώ θα βρείτε κυριολεκτικά ατελείωτα MP3 από όλους τους διάσημους καλλιτέχνες. Ο,τι δεν έχετε βρει σε άλλα sites πολύ πιθανόν να το βρείτε εδώ. Επίσης, στο ίδιο θα site θα βρείτε link και για το Gnutella **(www.gnute.com)**, το οποίο περιέχει, εκτός από MP3, φωτογραφίες και βίντεο! Κάτι σαν το Napster θα τολμούσα να πω. Επαναλαμβάνω ότι είναι πολύ βασικά sites για όσους ασχολούνται με MP3.

Ψάχνετε για τους στίχους ενός διάσημου τραγουδιού; Επισκεφτείτε το **http://www.lyrics.com** και, καλώς εχόντων των πραγμάτων, θα τους βρείτε. Εάν τώρα πάτε στο προαναφερόμενο site και δεν βρείτε τους στίχους για το τραγούδι που θέλετε, επισκεφτείτε το **http://www.lyricsrobot.com**. Σε αυτά τα δύο sites θα βρείτε στίχους μόνο για ξένα τραγούδια και όχι για ελληνικά. Δυστυχώς, για ελληνικά τραγούδια δεν υπάρχει κάποιο site που να τα έχει όλα συγκεντρωμένα.

www.audiofind.com



Στο Audiofind θα βρείτε πολλά MP3!

-line On-line On-line On-line On-line On-li

Και πάλι RPG

Στο προηγούμενο τεύχος είχα κάνει αναφορά στην προσπάθεια που γίνεται για role playing μέσω Internet. Οι προσπάθειες αυτές έχουν επεκταθεί τον τελευταίο μήνα και ήδη αρκετοί παίζουν κάθε εβδομάδα, συγκεκριμένη μέρα και ώρα. Μάλιστα, έχουν ανέβει δύο sites, τα οποία δίνουν περαιτέρω πληροφορίες για τη συγκεκριμένη προσπάθεια και τους τρόπους που μπορούν οι υποψήφιοι παίκτες να συμμετάσχουν. Οι διευθύνσεις των δύο sites για on-line RPG είναι www.geocities. com/stukov_gz5g και www.clix.to/stelman1. Κάνοντας μια μικρή παρένθεση θα αναφέρω ότι ο δημιουργός του δεύτερου site, σε συνεργασία με τον Αμίλητο, έχουν μία ακόμα σελίδα που είναι αφιερωμένη στα @μίλητα. Η διεύθυνση είναι http://trak.to/amilita.

Πίσω στα δικά μας τώρα. Προς το παρόν, το μόνο παιχνίδι από τα P&P RPGs που θα παίζετε on-line είναι το Dungeons & Dragons και οι ενδιαφερόμενοι πρέπει να γνωρίζουν τους κανόνες της τρίτης έκδοσης και να έχουν το πρόγραμμα Character Generator της Wizards Of The Coast, που δημιουργεί χαρακτήρες για D&D 3rd Edition. Το πρόγραμμα διατίθεται δωρεάν για downloading από τη Wizards στη διεύθυνση http://www.wizards.com/mastertools. Πρόκειται για demo, αλλά κάνει πολύ καλή δουλειά. Η κοινότητα του on-line RPG δεν θα μείνει μόνο στα Pen & Paper, αλλά θα οργανώσει και παρτίδες για Computer RPGs, όπως τα Baldur's Gate II, Icewind Dale, φυσικά, το NeverWinter Nights (όταν έρθει) και άλλα παρόμοια παιχνίδια. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να στείλετε e-mail ή να επισκεφτείτε μία από τις δύο σελίδες που ασχολούνται με παρτίδες για on-line RPG. Προτού κλείσουμε, θα σας παρουσιάσω ένα απόσπασμα από τις χιουμοριστικές ατάκες που έχουν ανταλλαχθεί σε sessions P&P RPG. Το κείμενο μου έστειλε ο Γιώργος Ζουρνάτζογλου και σας υπόσχομαι ότι δεν θα σας μείνει άντερο!

- Είναι τυφλός απ' το 'να μάτι και κουφός απ' τ' άλλο.
- Χάνεις 1d6 λίτρα αίμα.
- Λοιπόν, έχουμε και λέμε... Σ' ολόκληρο το σενάριο μίλησα τέσσερις φορές. Πόσο κερδίζω στο speak;
- Η έκρηξη σε πετάει έξω απ' το παράθυρο, ρίξε ένα STR για ν' αντισταθείς... [αποτυχία] ρίξε ένα DEX για να πιαστείς στο παράθυρο... [αποτυχία] ρίξε ένα DEX για να πιάσεις το περβάζι... [αποτυχία] Τι κάνεις;

Πιάνομαι στην άκρη του πεζοδρομίου.

- Αισθάνεσαι μια απέραντη ανακούφιση. Δεν πιστεύω να τα 'κανα πάνω μου;
- Ρίχνω το sleep μου.

Οπα; Εχει και στριπτίζ το σενάριο;

- Αν σε σκοτώσω, μετά μη γυρίσεις και μου πεις ότι έφταιγα.
- (Vampire) Εεεε... Πού πάτε; Εχει δύο πόντους αίματος πάνω στη μοκέτα.
- Ο Ιεροφάντης σε κατηγορεί για φόνο.

Για ποιον απ' όλους; Ξέρετε, έχω σκοτώσει κόσμο και κοσμάκη.

- Πάνω στο βωμό βλέπεις ένα πτώμα.

Είναι νεκρό;

- Η καρδιά σου σταματάει.

Εχω -4 σε όλες τις ζαριές, έτσι;

- Από τη θέση του ήλιου τι ώρα είναι περίπου;

Περίπου 2:00.

Το πρωί ή το απόγευμα;

- Δύο λύσεις βλέπω: ή είστε ηλίθιος...

Ναι;

Ααα, εντάξει.

- Είναι 50, είσαστε 4. Τους περικυκλώνουμε.
- Είναι πολύ μακριά ο χαμένος ναός;

Πού να ξέρω, είναι χαμένος.

- Ενας παπάς Catholic Evil.

Για την καθημερινή ενημέρωσή σας από τον κόσμο της ξένης μουσικής θα σας παραπέμψω (πού αλλού;) στο **www.mtv.com!** Τόσο στην τηλεόραση όσο και στο Internet το MTV κυριαρχεί. Συνεντεύξεις, αφιερώματα, κουτσομπολιά, νέες κυκλοφορίες, τα πάντα βρίσκονται εδώ.

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

Τελευταίο hobby για αυτόν το μήνα είναι η φωτογραφία. Ευτυχώς, έχουμε αρκετά ελληνικά sites που ασχολούνται με το χώρο, ωστόσο τα περισσότερα είναι αφιερωμένα στην παρουσίαση φωτογραφικού υλικού και όχι τόσο στις ειδήσεις από το χώρο της φωτογραφίας. Το **http://www.photography.com** και το **http://www.photo-digital.gr** είναι ίσως τα δύο μοναδικά ελληνικά sites με άρθρα, φωτογραφικό υλικό, παρουσιάσεις, αναλύσεις, galleries, δοκιμές φωτογραφικών μηχανών και mailing lists! Οσοι θέλετε να δείτε φωτογραφίες-εκθέσεις από διάσημους Ελληνες φωτογράφους, μπορείτε να επισκεφτείτε τις ακόλουθες σελίδες: **http://www.yeros.gr**, **http://www.zarzonis.gr**, **http://www.net-photography.gr**, **http://homepages.pathfinder.gr /avaton**, **http://www.arx.gr/iremonipar** και **http://www. photo-zone.net**.

Το **http://www.lenswork.com** είναι η διεύθυνση ενός από τα πιο διάσημα on-line περιοδικά αφιερωμένα στη φωτογραφία. Το περιοδικό αυτό εκδίδεται παράλληλα και σε έντυπη μορφή (στο εξωτερικό). Μπορείτε να διαβάσετε αποσπάσματα από τα παλιά τεύχη, καθώς και να γίνετε συνδρομητής στο συγκεκριμένο περιοδικό. Επίσης, μπορείτε να επισκεφτείτε και το **http://www.sightphoto.com**, το οποίο όμως είναι αποκλειστικά on-line περιοδικό.

Στη διεύθυνση **http://www.rit.edu/~andpph/photoforum.html** θα βρείτε forum σχετικά με τη φωτογραφία και μεγάλο όγκο πληροφοριών για να κάνετε download.

Οσοι από εσάς θέλετε να μάθετε τεχνικές για να τραβάτε καλύτερες φωτογραφίες, μπορείτε να επισκεφτείτε μερικά από τα ακόλουθα sites, τα οποία εξειδικεύονται στις συμβουλές. Τέτοια είναι τα **http://www.explorephotography.com**, **http://www.benderphoto.com** και **http://www.photo.net**.

Κλείνοντας θα σας δώσω μερικά ακόμα links όπου θα βρείτε galleries: **http://nmaa-ryder.si.edu/collections/exhibits/helios/amerphotos.html**, **http://cprr.org/Museum/index.html** και, τέλος, **http://photojpn.org/RES/website.html**.

Καλό μήνα και τα ξαναλέμε τον Μάιο. Οσοι επιθυμείτε να κάνετε προτάσεις για διάφορα "παράξενα" hobbies, μη διστάσετε.

INFANTRY

Τρομερή δράση on-line

Το Infantry είναι ακόμα ένα από τα παιχνίδια που φέρουν το όνομα της Sony On-Line Entertainment, η οποία κάνει φοβερά ανοίγματα τον τελευταίο καιρό στο χώρο του on-line gaming. Το παιχνίδι τη συγκεκριμένη περίοδο βρίσκεται σε beta στάδιο και έτσι μπορείτε όλοι να πάρετε μια γεύση από αυτό! Αρχικά θα σας δώσει την εντύπωση πως είναι ένα καθαρόαιμο action, αλλά στην τελική έκδοσή του θα υπάρχουν και στοιχεία RPG. Μπορείτε να φανταστείτε περίπου 100-200 παίκτες σε ένα πεδίο μάχης να πολεμούν; Οποια και αν είναι η απάντησή σας (ναι ή όχι), πρέπει να "μπείτε" στο Infantry για να το δείτε.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Εδώ και αρκετό καιρό έψαχνα ένα παράξενο, πρωτότυπο και πολλά υποσχόμενο on-line παιχνίδι για να παρουσιάσω μέσα από αυτήν τη στήλη. Οι προσδοκίες μου έγιναν πραγματικότητα με το Infantry! Την τελευταία φορά που παρουσίασα κάτι αντίστοιχο ήταν το Shattered Galaxy, το οποίο είναι μοναδικό στο είδος του και έχει κάνει θραύση. Το Infantry είναι ένα απλό action που στα πρώτα δέκα λεπτά ο χρήστης εξοικειώνεται με το χειρισμό και το σκοπό του στο παιχνίδι, κάτι που σπανίζει στα περισσότερα on-line παιχνίδια, στα οποία μπορεί να σου πάρει ακόμα και μέρες μέχρι να καταλάβεις τι πρέπει να κάνεις. Το ότι είναι εύκολο, όμως, δεν σημαίνει ότι το βαριέσαι γρήγορα. Η ποικιλία σε όπλα, εξοπλισμό και κλάσεις, ο ανταγωνισμός, η δυνατότητα για άνοδο στην ιεραρχία, τα οχήματα που μπορεί ένας χαρακτήρας να χρησιμοποιήσει και, τέλος, τα πολυπόθητα Level Up δίνουν στο Infantry υψηλή αντοχή στο χρόνο.

Οπως ανέφερα και στην αρχή, μπορείτε να το παίξετε δωρεάν, καθώς βρίσκεται ακόμα σε Beta στάδιο και η δημιουργός εταιρεία (Harmless Games) έχει ανοίξει τους Servers και υποδέχεται τον κόσμο για να δοκιμάσει το παιχνίδι. Κάθε φορά που κάποιος συνδέεται με το Infantry μπορεί να διαλέξει ποιο από τα ακόλουθα είδη παιχνιδιού μπορεί να παίξει: Gravball, Skirmish, Infantry CTF, Deathmatch και Ambush. Είναι δηλαδή κάτι σαν Servers του ίδιου παιχνιδιού, μόνο που παίζονται διαφορετικά είδη στον καθένα. Κανένα από τα προαναφερόμενα είδη δεν υποστηρίζει μονομαχίες, είστε "υποχρεωμένοι" δηλαδή να παίξετε μαζί με συμπαίκτες και αντιπάλους. Τέρμα τα λόγια, όμως. Πάμε να δούμε πώς μπορείτε να παίξετε και εσείς το Infantry.



Μάχη σώμα με σώμα και όποιος αντέξει.

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Συνδεθείτε στο Internet, ανοίξτε τον browser σας (Internet Explorer ή Netscape) και επισκεφθείτε τη σελίδα http://www.station.sony.com/infantry/playgame.jhtml. Κατεβάστε την μπάρα σας και κάτω δεξιά κάνετε κλικ στην επιλογή "Register" με τα κόκκινα γράμματα. Μόλις φορτώσει η επόμενη σελίδα, συμπληρώστε στο πρώτο πεδίο το όνομα-nickname σας και στο δεύτερο και το τρίτο τον κωδικό πρόσβασής σας. Αφού τελειώσετε με τα βασικά, πρέπει να συμπληρώσετε από κάτω ακριβώς τα προσωπικά σας στοιχεία, όπως όνομα, επίθετο, χώρα, γενέθλια, φύλο. Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα κουτάκι με πληροφορίες που μπορείτε να συμπληρώσετε μόνο ΑΝ θέλετε. Οταν συμπληρώσετε με τις σωστές πληροφορίες όλα τα απαι-

On-line On-line On-line On-line On-line On

Net gaming news

Εάν όλα πάνε καλά, το Ultima Online: Third Dawn πρέπει να κυκλοφορεί στην αμερικανική και ευρωπαϊκή αγορά αυτές τις μέρες (αν δεν έχει ήδη κυκλοφορήσει). Το UO: 3rd Dawn πρόκειται να εισαγάγει στο -κλασικό πλέον- Ultima OnLine 3D γραφικά και έτσι θα γίνει ένα πλήρες lifting. Ταυτόχρονα θα προστεθούν νέες περιοχές, φρέσκα τέρατα για... σφάξιμο και ολοκαίνουρια αντικείμενα. Το Ultima Online αποτελεί το πιο επιτυχημένο παιχνίδι που έχει δημιουργηθεί από την Origin και τα έσοδα από αυτό τα τελευταία χρόνια είναι ασύλληπτα. Λογικό ήταν, λοιπόν, να γίνει μια προσπάθεια βελτίωσης του παιχνιδιού.

Στο on-line adventure Banja που είχα παρουσιάσει πέρσι, προστέθηκε ακόμα ένα επεισόδιο. Συνολικά υπάρχουν πέντε επεισόδια-περιπέτειες που μπορείτε να παίξετε με τον ήρωά σας. Η διεύθυνση www.banja.com απευθύνεται σε όσους δεν γνωρίζουν το φοβερό παιχνίδι.

Το φοβερό και τρομερό Shattered Galaxy οδεύει προς την ολοκλήρωσή του, καθώς νέα patches έχουν βγει και η beta έκδοση έχει φτάσει το νούμερο 0,98. Προφανώς θα γίνουν ακόμα ένα με δύο μήνες beta testing μέχρι το παιχνίδι να αρχίσει να λειτουργεί επίσημα. Επειδή έχουν προστεθεί τόσα πολλά νέα στοιχεία στο παιχνίδι, ίσως να του κάνω δεύτερη παρουσίαση σε προσεχές τεύχος.

Βγήκε η έκδοση 1.1 του Counterstrike. Τρέξτε να την κατεβάσετε από το www.counter-strike.net.

Το Asheron's Call θα αποκτήσει διάδοχο, αφού τον τελευταίο χρόνο η Turbine Entertainment Software δουλεύει για το Asheron's Call II (αν τελικά θα λέγετε έτσι), μετά το σχετικό συμβόλαιο με τη Microsoft. Με τόσα νέα on-line παιχνίδια να δω τι θα πρωτοπαίζει ο κόσμος. Ή θα πρέπει να κόψουμε τελείως τα Single Player ή το βραδινό μας υπνάκο! Για όσους ενδιαφέρονται να παρακολουθήσουν τις εξελίξεις από κοντά, η σελίδα του Asheron's Call II είναι η: http://www.microsoft.com/games/zone/asheronscall/ac_the_sequel.asp

Ο διάδοχος του Quake III: Arena, ως γνωστόν, θα είναι το Doom III, το οποίο θα επικεντρώνεται πιο πολύ στο Single Player παρά στο on-line (αυτό δεν σημαίνει ότι το δεύτερο θα παραμεληθεί). Σε μία έκθεση στο Τόκιο η id Software (δημιουργός των Quake και Doom) έδειξε ένα demo, το οποίο φημολογείται ότι είναι από το Doom III! Οσοι θέλετε να δείτε τις σχετικές εικόνες, επισκεφτείτε το Site: http://www.gamespydaily.com/news/screenshots.asp?id=1284

Πάμε στην τελευταία και φαρμακερή είδηση: Το Expansion που θα έβγαζε η Epic, δημιουργός του Unreal Tournament, ΑΚΥΡΩΘΗΚΕ! Η απάντηση της εταιρείας στο "γιατί;", ήταν ότι υπάρχουν άλλα πιο σημαντικά projects σχετικά με το Unreal. Δεν θα σχολιάσω την είδηση, για να μη γίνω κακός στους φανατικούς του Unreal Tournament... Καλό το UT, αλλά δεν άντεξε την κόντρα με το Q.... το 'πα, δεν άντεξα.

τούμενα πεδία, κάνετε κλικ στο κάτω μέρος της σελίδας, στην επιλογή "I accept the terms of service". Εάν όλα πάνε καλά, θα βρεθείτε σε μία σελίδα που θα σας καλωσορίζει με το nickname που είχατε δηλώσει. Μόλις ολοκληρώσατε το πρώτο βήμα.

Επιστρέψτε στην αρχική σελίδα πάλι και κάνετε κλικ στην επιλογή "Download" (βρίσκεται κάτω ακριβώς από τη Register), η οποία θα ξεκινήσει αμέσως. Σώστε το αρχείο στο σκληρό δίσκο και περιμένετε να τελειώσει - οι download managers (Getright, GoZilla κ.λπ.) δεν δουλεύουν με το συγκεκριμένο αρχείο. Μόλις ολοκληρωθεί το κατέβασμα (ο μέγιστος χρόνος που θα χρειαστείτε είναι 30 λεπτά, ανάλογα με το modem) εγκαταστήστε το αρχείο και θα εμφανιστεί ένα εικονίδιο στο desktop σας με το όνομα "Station Client". Μέσω αυτού του εικονιδίου στο εξής θα παίζετε Infantry.

Κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιο "Station Client", συμπληρώστε το όνομά σας και τον κωδικό που είχατε δώσει στο Register και κάνετε Sign In. Σημειώνεται ότι κάθε φορά που θέλετε να παίξετε Infantry, θα πρέπει να είστε συνδεδεμένοι στο Internet. Εν συνεχεία από το νέο παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέξτε κάτω δεξιά το Infantry. Θα ξεκινήσει ακόμα ένα σύντομο downloading, το οποίο μόλις ολοκληρωθεί, θα μεταφερθείτε στο κεντρικό παράθυρο του παιχνιδιού. Στο κυρίως παράθυρο θα βρείτε μία λίστα με τους διαθέσιμους servers στους οποίους μπορείτε να μπείτε. Το Ping είναι η ταχύτητα σας στον server (όσο πιο μικρή η τιμή τόσο καλύτερα), το Location είναι το είδος του παιχνιδιού που μπορείτε να παίξετε και οι Players είναι το σύνολο των παικτών που παίζουν εκείνη τη στιγμή στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Κάνοντας κλικ σε ένα παιχνίδι αριστερά, θα εμφανιστούν οι πληροφορίες για αυτό. Οταν αποφασίσετε ποιο παιχνίδι θέλετε να παίξετε, κάνετε κλικ στο Enter Zone. Την πρώτη φορά που θα μπείτε κάπου, θα γίνει το downloading της πίστας, οπότε κάνετε λιγάκι υπομονή γιατί εδώ είναι μεγάλα τα αρχεία.

Οι κύριες επιλογές του παιχνιδιού βρίσκονται στην οθόνη επιλογής Server. Εάν μπείτε στο παιχνίδι, δεν μπορείτε να ρυθμίσετε τίποτα. Από το μενού Resolution μπορείτε να ρυθμίσετε την ανάλυση της οθόνης παίζοντας το παιχνίδι, ενώ από το View Options και Advanced Options μπορείτε να βάλετε τις επιλογές σας για το παιχνίδι. Επίσης για το χειρισμό, πάλι στο μενού View, κάνετε τις ρυθμίσεις σας από τις επιλογές "Mouse Configuration" και "Keyboard Configuration". Τέλος, όταν εξοικειωθείτε αρκετά με το παιχνίδι, ενεργοποιήστε την επιλογή "View All Zones" (μενού View) για να βλέπετε όλους τους διαθέσιμους servers και όχι μόνο αυτούς για αρχάριους. Για να μη βρεθείτε προ εκπλήξεως, σας ενημερώνω ότι στο Infantry πρέπει να χρησιμοποιήσετε το πληκτρολόγιό σας για να παίξετε.

Δυστυχώς, ακόμα ένα μοναδικό "On-line gaming" έφτασε στο τέλος του. Δεν μπόρεσα για ακόμη μία φορά να γράψω όσα ήθελα, οπότε για όποιες απορίες έχετε σχετικά με το παιχνίδι, σας παραπέμπω στο φοβερό manual του παιχνιδιού, το οποίο μπορείτε να διαβάσετε στη σελίδα http://www.station.sony. com/infantry/onlinemanual.jhtml.

Ως τον επόμενο μήνα, να είστε καλά και μην τολμήσετε να μην παίξετε το Infantry. Οσοι με αγνοήσουν, να παρουσιαστούν τον Μάιο με τον κηδεμόνα τους.

PC

-line On-line On-line On-line On-line On-li

The 4th coming



The 4th Coming

Τα νέα είναι συγκλονιστικά. Ενα φοβερό mail που έλαβα από τους υπεύθυνους της Vircom με ενθουσίασε απερίγραπτα, διότι γίνεται αναφορά για άλλα δύο νησιά τα οποία θα προστεθούν στο T4C μέχρι το τέλος του χρόνου! Βέβαια, δεν θα είναι τόσο μεγάλα όσο τα άλλα τρία, αλλά θα είναι κάτι καινούριο. Συν τοις άλλοις, θα προστεθούν νέα τέρατα, όπλα και spells! Ε, ρε μάνα μου...

του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

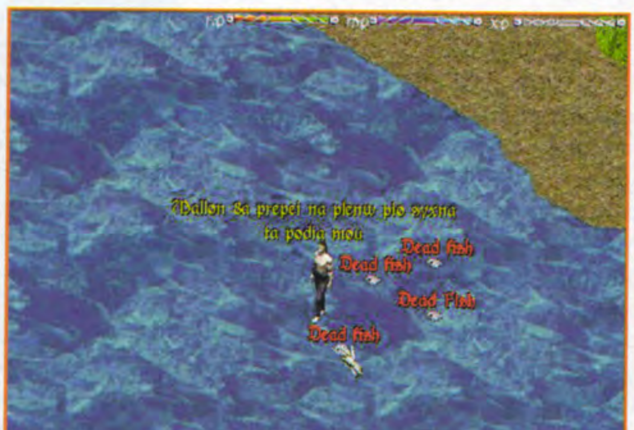
Ανάψαν τα αίματα, έτσι; Ευτυχώς, το σχετικό e-mail έφθασε λίγο πριν να παραδώσω το άρθρο και έτσι δημοσιεύθηκε η είδηση στο παρόν τεύχος. Τα ονόματα των νησιών ακόμα δεν έχουν γίνει γνωστά, αλλά το μόνο σίγουρο είναι ότι θα έχουν πρόσβαση μόνο όσοι έχουν κάνει 3 Seraph Rebirth. Με την εισαγωγή των δύο αυτών νησιών, λοιπόν, θα ενεργοποιείται και η δυνατότητα για τρίτο Rebirth, μόνο αφού έχει σκοτωθεί ο χαρακτήρας του Makrsh P'tang. Στα δύο νέα νησάκια θα πρέπει να πάει ο παίκτης για να μπορέσει να καταστρέψει ολοκληρωτικά την ψυχή του Makrsh P'tang και έτσι θα "κολλάνε" και σεναριακά.

Αυτά ήταν τα νέα για να τρέξουν τα σάλια σας! Ας περάσουμε τώρα να δούμε τα δικά μας. Στο προηγούμενο τεύχος είχα ξεκινήσει την αναφορά στις τέσσερις νέες θρησκείες, οι οποίες κλείνουν περίπου 3 μήνες ζωής και πάνε ΠΟΛΥ καλά σε ό,τι αφορά τόσο την οργάνωση όσο και τον τρόπο με τον οποίο παίζουν οι πιστοί (το Role Play κοινώς). Η αιώνια μάχη μεταξύ καλού και κακού υλοποιείται μεταξύ των πιστών του θεού Artherk και του θεού Ogrimar. Σχεδόν κάθε βράδυ γίνονται ατελείωτες μάχες: από τη μια μεριά οι καλοί Killer-Knight, Purity, Demarest, NoFear και άλλοι ακόλουθοι του Artherk και από την άλλη οι "κακοί" Ignus II, Slade Nar, Smoke, Hellraiser, Hellfire με ακόμα περισσότερους πιστούς του Ogrimar. Οι πιστοί της Pangaia και της Talantia ακόμα δεν έχουν πάρει θέση στον πόλεμο αυτό, μια και είναι απασχολημένοι με άλλα πιο σοβαρά για αυτούς ζητήματα...

Για να δημιουργηθεί ακόμα περισσότερος ανταγωνισμός μεταξύ των τεσσάρων θρησκειών και των πιστών τους, δημιούργησα το θεσμό των Religion Events. Πρόκειται για μία σειρά από events, στα οποία μπορούν να συμμετέ-



Πρόσφατα ανακάλυψα ένα νέο spell μαζικής τηλεμεταφοράς και είπα να το δοκιμάσω με μερικούς παίκτες! Εγινε Ο χαμός.



Οποιος δεν πλένει τα πόδια του... αυτά παθαίνει.

On-line On-line On-line On-line On-line On

Οι παίκτες μάς γράφουν

ΤΑΔΕ ΕΦΗ Sir Papoys

Αυτόν το μήνα φιλοξενούμε το μεγάλο -σοφό- γέροντα του ελληνικού Server, ο οποίος παίζει τις πιο απίθανες ώρες T4C (2:00 με 9:00 το πρωί!) και μας ήρθε από Server του εξωτερικού! Πρόκειται δηλαδή για έναν μετανάστη. Σας τον παραδίδω να σας πει τη γνώμη του για το T4C και τον ελληνικό Server.

"Πρωινό Τρίτης. Μία από τις λίγες μέρες που κοιμήθηκα νωρίς και ύστερα από 3-4 ώρες ύπνου να 'μαι πάλι στο πόδι. Είναι η ώρα να πάρει μερικά Level-άκια ο SirPapoys, ο χαρακτήρας που έχω στο ελληνικό 'The 4th Coming' Server της Digicon. Αμ, δε... Ο Head GM του Game ήταν αόρατος και το άγρυπνο μάτι του με παρακολουθούσε, και από το πουθενά εμφανίστηκε δίπλα μου φορώντας τη γυαλιστερή και αστραφτερή πανοπλία. 'Κοινέ θνητέ', μου είπε, έχεις 10 λεπτά χρόνο για να γράψεις μερικά πράγματα για τα τεκταινόμενα και να μου τα παραδώσεις. Εάν αποτύχεις, μαύρη μοίρα σε περιμένει.'

Ο ακατονόμαστος είχε δώσει την εντολή του: Εάν δεν δεχόμουν, θα έμενα για πάντα ένας άσημος και μικρός παίκτης. Ετσι, με ταχύτητα που θα ζήλευε και το καλύτερο από τα μονοθέσια της Formula 1, εγκατέλειψα τις υπέροχες Tarantulas μου, που χαϊδευτικά ονομάζω my pets, και άρχισα να γράφω με πάθος και πόθο.

Η ιστορία της ενασχόλησής μου με το T4C ξεκινά πριν από 2 χρόνια, όταν ψάχνοντας να βρω κάτι να ασχοληθώ on-line, ανακάλυψα έναν server του συγκεκριμένου παιχνιδιού στο μακρινό Καναδά! Ετσι, ανάμεσα σε ξένους, έφτιαξα τον πρώτο χαρακτήρα μου στο παιχνίδι. Αρκετές ώρες κάθε νύχτας της πέρναγα on-line παίζοντας και εξερευνώντας έναν καινούριο κόσμο. Ολη η ομορφιά και η μαγεία βρισκόταν στην on-line διάσταση του παιχνιδιού. Μπορούσες να πάρεις το ρόλο του μάγου, του πολεμιστή, της κλέφτρας ή της αμαζόνας. Ναι, ακόμα και το γυναικείο φύλο μπορούσε να αναζητήσει την περιπέτεια σε αυτό το παιχνίδι, φτιάχνοντας έναν χαρακτήρα που μπορεί να τα κατάφερνε καλύτερα από τα περισσότερα αρσενικά που έχω δει.

Ομως ο καιρός περνούσε, ο συγκεκριμένος Server έσβησε όλα τα δεδομένα από την data bank του και όποιος ήθελε να συνεχίσει, έπρεπε να αρχίσει από την αρχή! Ολη η μαγεία χάθηκε. Σιγά σιγά αποχωρούσαν όλοι οι φίλοι που είχα κάνει, αναζητώντας την τύχη τους σε άλλους Servers, ενώ κάποιοι Ελληνες που ήρθαν και έπαιξαν για κάποιο διάστημα, έφυγαν και αυτοί. Ομως δεν είχαν χαθεί όλα. Κάποιο πρωινό πέρασαν να με δουν κάποιοι παλιοί συμπολεμιστές, ο Hellraiser, ο Smoke (πρώην Unforgiven) και ο Hellfire. Ολοι τους είχαν κάνει μια νέα αρχή στον ελληνικό Server του ίδιου παιχνιδιού. Γιατί όχι και εγώ, σκέφτηκα. Ετσι έκανα ένα demo και άρχισα να δοκιμάζω την τύχη μου στον εδώ Server του The 4th Coming.

Γνώρισα νέους φίλους και πολέμησα δίπλα τους διάφορα τέρατα και εχθρούς. Ναι, το T4C είναι ένα παιχνίδι που αξίζει τα λεφτά του μέχρι τελευταίας δεκάρας. Ολη η μαγεία του είναι οι υπόλοιποι on-line χαρακτήρες, που μαζί με αυτούς προσπαθείς να κρατηθείς ζωντανός στο παιχνίδι.

Κλείνοντας, θέλω να πω ένα ΜΕΓΑΛΟ ευχαριστώ σε όλους όσοι έπαιζαν T4C στον ελληνικό Server το διάστημα που πρωτομπήκα. Είστε όλοι σας υπέροχοι! Ευχαριστώ και πάλι που με δεχτήκατε."

χουν αντιπρόσωποι από κάθε religion. Οποιας θρησκείας ο αντιπρόσωπος κερδίσει, πέραν του bonus που κερδίζει, χαρίζει και στη θρησκεία του έναν βαθμό. Οποια θρησκεία κατορθώσει να κερδίσει μέσω των Religion Events πέντε βαθμούς, τότε όλοι οι πιστοί της κερδίζουν Gold και δικαίωμα συμμετοχής σε ένα ειδικό event μόνο γι' αυτούς! Με αυτόν τον τρόπο αυξάνει ο ανταγωνισμός μεταξύ των θρησκειών, οι οποίες υποχρεούνται να επιλέγουν αντιπροσώπους για να τις εκπροσωπούν στα events.

Κλείνοντας, θα αναφερθώ στο διαγωνισμό για την "Καλύτερη Προσευχή" που έληξε στις αρχές του προηγούμενου μήνα. Σε αυτόν ζητούσα από όσους θέλουν να στείλουν μία προσευχή ή ένα ποίημα αφιερωμένο στο θεό που πιστεύουν. Η ανταπόκριση ήταν μεγάλη και όλα τα ποιήματα πολύ ωραία. Δυστυχώς, έπρεπε να διαλέξω μόνο μερικά ποιήματα από κάθε θρησκεία. Στο επόμενο τεύχος, εάν βρω χώρο, θα σας χαρίσω μερικά αποσπάσματα από τα Best Of The Best. Κλείνοντας να συγχαρώ τους συμμετέχοντες στο διαγωνισμό για την καλύτερη προσευχή: Aeon, The Ravenous από Artherk - Selina, Hellraiser, Smoke, Rand Al Thor από Ogrimar - Sadira, Commandarxis, Stark από Pangaia και Vega, Black Trader από Talantia. Μπράβο σε όλους για την προσπάθεια και την ανταπόκριση στο διαγωνισμό. Ως τον επόμενο μήνα, καλά XP και, φυσικά, καλή Πρωταπριλιά - μην ξεχνιόμαστε κιόλας...

Δυστυχώς, όμως, αυτόν το μήνα είχαμε και ένα ΠΟΛΥ δυσάρεστο γεγονός. Εξαιτίας φόρτου εργασιών από τα νέα καθήκοντά του ως διευθυντής πλέον σε υποκατάστημα της αλυσίδας Multirama (όπου και εργάζεται), ο κύριος GM-Sostrym αναγκάζεται να "παραιτηθεί" από τα καθήκοντα του στον Server μας. Οι 24 ώρες της ημέρας πλέον δεν είναι αρκετές για τον Γιώργο (τον Sostrym δηλαδή) και πρέπει να "σταματήσει". Εάν παρατηρήσατε, όμως, τις λέξεις παραιτηθεί και σταματήσει, τις έβαλα σε εισαγωγικά διότι ο George θα μπαίνει να μας λέει ένα καλησπέρα όποτε ευκαιρεί. Εγώ με τη σειρά μου να πω ένα μισό αντίο (αφού δεν φεύγει ολοκληρωτικά) στον αξιέπαινο συνάδελφο και φίλο Γιώργο, ο οποίος πρόσφερε τις υπηρεσίες του στο T4C από τότε που άρχισε (πριν από 11/2 χρόνο) μέχρι σήμερα! Καλή επιτυχία στα νέα σου καθήκοντα, Γιώργο, και εις ανώτερα. Και μόλις γυρίσω από Αυστραλία, θα πάμε να κεράσεις για την προαγωγή σου!

PC

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Rayne	133
2	Giant	133
3	Mits1	132
4	Vindicator	127
5	Siba	125
6	NoBody	123
7	Sadira	119
8	NoOne	118
9	Dragonheart	117
10	Hellraiser	114
11	Aic	113
12	Manticore	112
13	MIPOSimeTrelos	112
14	Aragorn	112
15	Killer-Knight	111
16	Rand al Thor	110
17	JohnDel	110
18	DeathBringer	108
19	Soth	107
20	SerpenT	106

Και πάλι αλλάζει η κατάταξη στην κορυφή, όπου πλέον πρώτη είναι η Rayne, η οποία είναι Seraph όπως και ο Vindicator στην τέταρτη θέση. Το δίδυμο του Βορρά, Giant και Mits1, φαίνεται να μένει πίσω...

DVD RIPPING

Από το DVD στο CD

Σε παλαιότερο τεύχος του "PC Master" είχαμε ασχοληθεί με τη μεταφορά μιας ταινίας DVD σε CD-ROM(s). Από τότε πέρασε πολύς καιρός και τα δεδομένα στο χώρο των υπολογιστών έχουν αλλάξει άρδην: ταχύτεροι επεξεργαστές, φθηνότερες μνήμες και ασφαλώς νέα προγράμματα για τη "δουλειά" μας. Για να δούμε, λοιπόν, τι μπορούμε να κάνουμε με τα νέα εργαλεία που έχουμε στα χέρια μας;

του Ζε-Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Πρoτού ξεκινήσω θα ήθελα να ξεκαθαρίσω κάτι: Το DVD-Rip είναι μια κατάσταση κάπως μπερδεμένη. Αλλοι το θεωρούν παράνομο (κυρίως οι εταιρείες) και άλλοι όχι. Το σίγουρο είναι πως κάθε τέτοια πράξη γίνεται με την αποκλειστική ευθύνη του χρήστη και δεν θα πρέπει σε καμία περίπτωση το "τελικό προϊόν" να διατίθεται προς πώληση. Γιατί από εκεί και πέρα μιλάμε για πειρατεία. Και φυσικά ο σκοπός μου (και φυσικά και του παρόντος άρθρου) δεν είναι αυτός.

Για όσους γνωρίζουν, ακόμα και η ενοικίαση των ταινιών DVD από τα video clubs είναι κατά βάση παράνομη! Ισως όχι πάντα, αλλά στις περισσότερες περιπτώσεις αυτό ισχύει. Από την άλλη, θέλω να μου πείτε ειλικρινά πόσες αντιγραμμένες κασέτες ήχου ή βιντεοκασέτες (ας μη μιλήσω και για CDs!) έχετε στην προσωπική σας συλλογή; Δεν άκουσα! Μα γιατί ξαφνικά σφυρίζετε όλοι αδιάφορα; Ηρθε, λοιπόν, η ώρα να φτιάξετε τη δική σας συλλογή με τις αγαπημένες σας ταινίες και μάλιστα με ποιότητα (σχεδόν) εφάμιλλη των DVDs.



ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΗΣ... ΕΓΧΕΙΡΙΣΗΣ

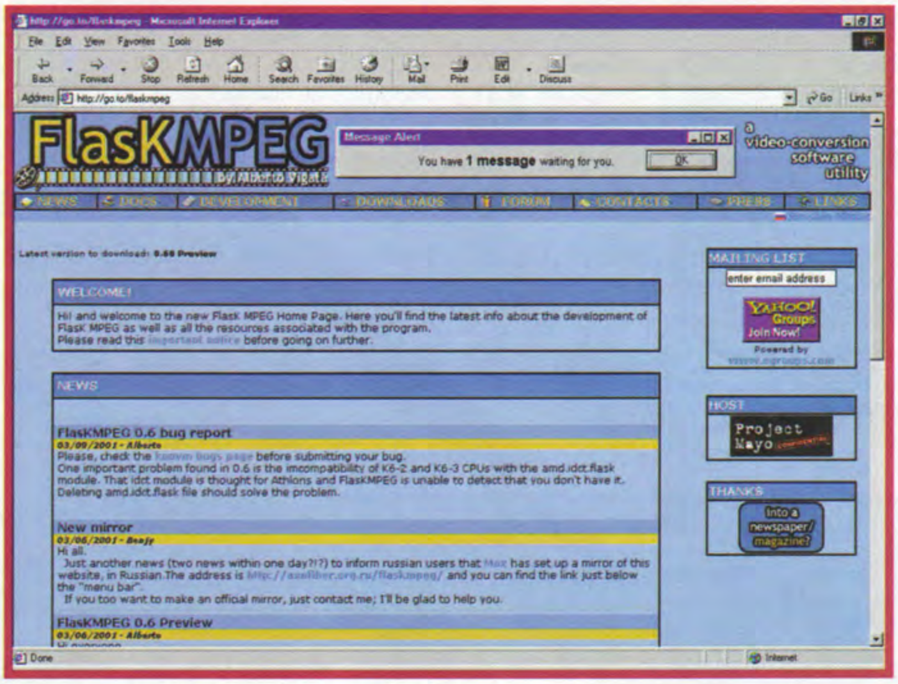
Οπως γνωρίζετε, κάθε επέμβαση απαιτεί και τα ανάλογα εργαλεία προκειμένου να είναι επιτυχής. Στην προκειμένη περίπτωση, λοιπόν, θα χρειαστούμε αρκετά προγραμματάκια, έναν ισχυρό -κατά προτίμηση- υπολογιστή και πολλή ώρα. Το σωστό "ripp-άρισμα" μιας ταινίας απαιτεί πολλές ώρες επεξεργασίας και φυσικά ένα καλό σύστημα. Ας ξεκινήσουμε βλέποντας τα προγράμματα που θα χρειαστούμε. Να σημειώσω ότι υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να επιτύχει κανείς το επιθυμητό αποτέλεσμα. Εδώ θα ασχοληθούμε με την πιο γρήγορη και απλή μέθοδο, την οποία σας παραθέτω ευθύς αμέσως.

Καταρχήν, θα πρέπει να μεταφέρουμε τα αρχεία μιας ταινίας (οι ταινίες DVD είναι χωρισμένες σε επιμέρους αρχεία) στο σκληρό μας δίσκο. Γι' αυτή τη δουλειά υπάρχουν διάφορα προγράμματα, όπως το CladDVD, το DeCSS-plus, το DOD Speed Ripper, το SmartRipper και το VobDec. Ολα αυτά, καθώς και τα υπόλοιπα προγράμματα που θα αναφερθούν στη συνέχεια μπορείτε να τα βρείτε στις διευθύνσεις http://www.doom9.org και http://www.dvd.box.sk. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να τα συμπεριλάβουμε στο CD για τους γνωστούς λόγους (βλ. παραπάνω). Το downloading αυτών γίνεται αποκλειστικά και μόνο με ευθύνη του χρήστη. Συνεχίζουμε, λοιπόν. Αφού τοποθετήσουμε την ταινία στο σκληρό μας δίσκο, είμαστε έτοιμοι να προχωρήσουμε. Θα χρειαστούμε το πολύ καλό πρόγραμμα FlaskMpeg, το οποίο μπορείτε να κατεβάσετε δωρεάν από το επίσημο site του στην διεύθυνση www.go.to/flaskmpeg. Επίσης, μην παραλείψετε να κατεβάσετε και τις optimized εκδόσεις για επεξεργαστές Pentium και AMD, αναλόγως φυσικά με το τι διαθέτετε. Αν δεν το γνωρίζετε, το πρόγραμμα διαθέτει και ελληνική γλώσσα! Επειδή θέλουμε το format του επεξεργασμένου βίντεο να είναι divx, θα πρέπει να έχουμε προμηθευτεί τον κατάλληλο codec (Divx3.11 alpha ή 3.22). Και να μην ξεχάσω πως σχετικά με τον αποθηκευτικό χώρο θα χρειαστείτε γύρω στα 8GB για την ταινία, συν 1-1,5 για την επεξεργασία. Θα πρέπει, λοιπόν, χονδρικά να έχετε διαθέσιμα γύρω στα 10GB, αν θέλετε να επιχειρήσετε κάτι τέτοιο. Φυσικά, στοιχεία όπως το εί-

δος και η ταχύτητα του επεξεργαστή, καθώς και το πόση μνήμη RAM διαθέτετε, είναι παράγοντες που επηρεάζουν την ταχύτητα της διαδικασίας. Ας ξεκινήσουμε βήμα βήμα τη διαδικασία, με βασική προϋπόθεση την ύπαρξη ενός DVD Player στον υπολογιστή και μίας ταινίας DVD.

RIPP-ΑΡΩΝΤΑΣ ΕΝΑ DVD

Το πρόγραμμα που θα χρησιμοποιηθεί στο παρόν κείμενο είναι το CladDVD, το οποίο βρίσκεται αυτή τη στιγμή στην έκδοση 1.71. Η επιλογή του έγινε με κριτήριο την ευκολία και την ταχύτητά του. Αφού λοιπόν έχουμε εγκαταστήσει το πρόγραμμα και έχουμε τοποθετήσει την ταινία DVD στο σχετικό drive, ξεκινάμε. Μην ξεχάσετε να δημιουργήσετε ένα direcotry της αρεσκείας σας, όπου θα τοποθετηθούν όλα τα αρχεία. Από το μενού extra settings ελέγξτε αν είναι τσεκαρισμένες οι επιλογές "Remove Region Information" και "Skip Multi-Angles". Κατόπιν επιλέξτε "Rip full dvd", ώστε να μεταφερθούν όλα τα αρχεία στο σκληρό σας. Περιμένετε λίγο, φτιάξτε έναν καφέ και είστε έτοιμοι να περάσετε στο επόμενο στάδιο.



Το επίσημο site του FlaskMpeg, όπου μπορείτε να βρείτε όλες τις καινούριες εκδόσεις, καθώς και απαντήσεις σε πιθανά ερωτήματά σας.

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ FLASKMPEG

Αφού ολοκληρώσετε με το καλό όλα τα ανωτέρω, ξεκινάτε τη διαδικασία μετατροπής με το FlaskMpeg. Το πρώτο πράγμα που θα κάνετε είναι να επιλέξετε από το μενού "αρχείο" την επιλογή "Open DVD File". Εκεί δίνετε το path όπου έχετε αποσυμπιέσει την ταινία και επιλέγετε το Vob. Αμέσως θα εμφανιστεί ένα παράθυρο που σας πληροφορεί για το είδος και το μέγεθος των αρχείων video, ήχου και υπότιτλων που βρέθηκαν. Επιλέγετε αυτά που θέλετε και κάνετε κλικ στο πλήκτρο "Flask this DVD". Είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε. Από το μενού "Επιλογές" πηγαίνετε στο "Επιλογή μορφής εξόδου", όπου ορίζετε αν η ταινία σας θα είναι σε format mpeg (bbmpeg) ή avi (avi Output). Εν συνεχεία και μέσα από το "Επιλογές μορφής εξόδου" θα ορίσετε τον codec για το video και τον ήχο. Εδώ, λοιπόν, είναι λογικό να έχετε κάποιες απορίες ως προς την επιλογή. Η πρότασή μου είναι να ορίσετε στον τομέα του Βίντεο το DivX- MPEG-4 Low Motion και από τα settings τα framerates της αρεσκείας σας. Στον τομέα του ήχου η επιλογή "PCM" δίνει καθαρό και καλής ποιότητας ήχο, αλλά μεγαλώνει το συνολικό μέγεθος του αρχείου. Οπότε δοκιμάστε τις επιλογές Windows Media Audio V1 και 160 Kbps stereo. Καιρός, λοιπόν, να πάμε στις "Γενικές επιλογές" (ρυθμίσεις εξαγωγής ταινίας).

Εδώ θα ορίσετε πολλές παραμέτρους που θα έχουν σχέση με την τελική εικόνα του επεξεργασμένου video. Ας πάρουμε τις επιλογές μία προς μία. Στη "Video" θα ορίσετε το μέγεθος του πλαισίου, τις επιλογές iDCT και τη βάση χρόνου (fps). Σχετικά με το μέγεθος θα πρότεινα να αφήσετε το ίδιο με της ταινίας (720x576) ή να δώσετε 640x480. Αυτό βοηθά στην καλύτερη απεικόνιση μιας ταινίας σε μεγάλες οθόνες (17" και 19"). Η επιλογή iDCT είναι σχετική με τον επεξεργαστή που διαθέτετε και θα πρέπει να διαβάσετε το σχετικό κείμενο που υπάρχει στο πρόγραμμα, προτού επιχειρήσετε να το αλλάξετε. Τέλος, τα fps αφήστε το εκεί που είναι (25). Στο θέμα του ήχου μπορείτε να επιλέξετε απευθείας αντιγραφή, αποκωδικοποίηση και μη επεξεργασία. Φυσικά, εμείς θέλουμε τη δεύτερη επιλογή και μάλιστα τσεκάρουμε την επιλογή "Ίδια με είσοδο" στο ρυθμό δειγματοληψίας. Επειτα πάμε στη "Μετεπεξεργασία". Εδώ θα ορίσουμε την επεξεργασία που θα υποστεί το εξερχόμενο video και που από αυτήν θα εξαρτηθεί η τελική του ποιότητα. Σε καθεμία επιλογή μπορείτε να διαβάσετε τι ακριβώς συμβαίνει και τι αποτέλεσμα θα έχετε. Ακόμη μπορείτε να αλλάξετε κάπως τις αναλογίες της εικόνας από τις "Ρυθμίσεις letterbox", πατώντας το κουμπί που αναγράφει "Δείξε ταμπλό εξόδου". Κόψτε το χώρο που περισσεύει, καθώς καταλαμβάνει άχρηστα MBs, και δείτε την τελική μορφή. Θυμηθείτε να αφήσετε λίγο περισσότερο κενό προς τα κάτω για τους υπότιτλους. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να μειώσετε το ύψος και να φέρετε πιο ψηλά την εικόνα που βλέπετε. Αυτό ήταν! Στην επόμενη επιλογή ορίζετε πού θα αποθηκευθούν τα αρχεία εξόδου, ενώ την επιλογή "Γενικά" αφήστε την ως έχει. Τσεκάρετε μόνο αν θέλετε την option για τερματισμό λειτουργίας του υπολογιστή μετά το πέρας της διαδικασίας. Χρήσιμη επιλογή, αν η μετατροπή γίνεται σε ώρες που λείπετε (κάτι που σας προτείνω).

ΑΥΤΟ ΗΤΑΝ ΟΛΟ;

Περίπου. Η απάντηση εξαρτάται από το πόσο ικανοποιημένοι είστε από την τελική μορφή του βίντεο που δημιουργήσατε. Αν η ποιότητα σας ικανοποιεί, μπορείτε να το περάσετε σε ένα (αν και μάλλον θα χρειαστείτε περισσότερα) δισκάκι. Σε περίπτωση λοιπόν που το μέγε-

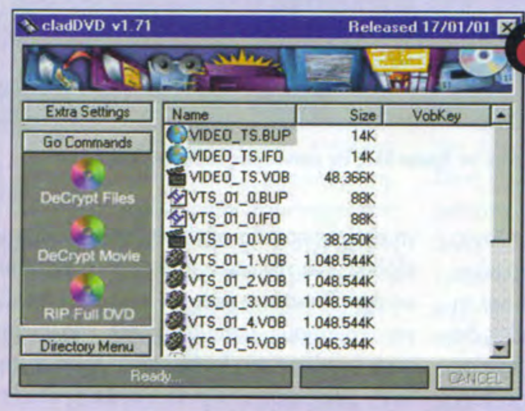
FAST & SLOW MOTION MPEG-4 ENCODER

Ποια είναι, λοιπόν, η διαφορά ανάμεσα στις δύο αυτές... όψεις του MPEG-4 και με ποια κριτήρια πρέπει να γίνεται η επιλογή τους; Το Slow Motion εξασφαλίζει ιδανική απεικόνιση στις πιο "χαλαρές" σκηνές μιας ταινίας, ενώ το fast προτείνεται για ταινίες με άφθονη δράση. Επειδή πολλά είναι τα έργα που συνδυάζουν και τα δύο στοιχεία, το καλύτερο είναι να ακολουθηθεί η διαδικασία που αναφέρεται στη σχετική παράγραφο.

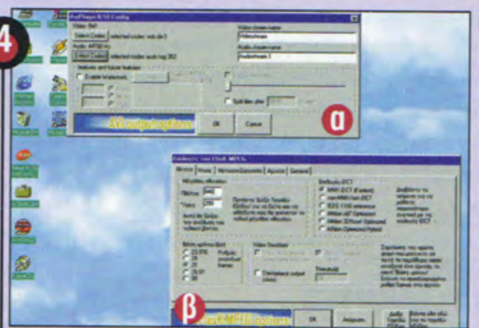
θός του εξερχόμενου αρχείου υπερβαίνει αυτό που μπορεί να δεχθεί ένας δίσκος CD-R (650 ή 700MB), τότε θα πρέπει να καταφύγετε σε άλλα κόλπα. Με το πρόγραμμα avichop (σας είπα πού θα το βρείτε) μπορείτε να κόψετε ένα μεγάλο αρχείο avi σε μικρότερα, ώστε να χωρέσουν σε δισκάκια.

Αν θέλετε τέλεια ποιότητα χωρίς την παραμικρή ατέλεια, τότε σας περιμένει ακόμη δουλειά, αφού θα πρέπει να ακολουθήσετε ξανά τη διαδικασία του FlaskMpeg. Μόνο που αυτή τη φορά ως codec video θα επιλεχθεί το DivX MPEG-4 fast Motion. Ετσι, έπειτα από κάποιες ώρες θα έχετε και ένα δεύτερο βίντεο από την ίδια ταινία. Εν συνεχεία χρειάζεστε ένα πρόγραμμα που να ενώσει αρμονικά τα δύο αρχεία. Τέτοια είναι το avisynch και το project DivX. Αυτά λοιπόν αναλαμβάνουν να βρουν τα σημεία όπου είναι καλύτερος είτε ο ένας είτε ο άλλος τρόπος συμπίεσης και τα ενώνουν σε ένα νέο αρχείο. Βέβαια στο σύνολό της, η όλη αυτή η διαδικασία απαιτεί πολύ χρόνο, αλλά το τελικό αποτέλεσμα θα σας ανταμείψει. Πολλές φορές, όμως, ακόμα και το απλό encoding μιας ταινίας είναι ικανό να σας δώσει έναν τίτλο με ποιότητα που να πλησιάζει αυτή ενός DVD. Εντάξει, δεν είναι το ίδιο, αλλά σίγουρα είναι καλύτερο από κασέτα video. Φυσικά, οι δυνατότητες που έχετε δεν σταματούν εδώ, καθώς μπορείτε να δημιουργήσετε και δικά σας μενού επιλογών, αντίστοιχα αυτών των DVDs. Λόγω του περιορισμένου χώρου, όμως, θα αναφερθούμε σε αυτή τη διαδικασία σε προσεχές τεύχος. (Πώς είπες, Οδυσσέα, θέλεις ρενό; Θα το έχεις... μόλις τελειώσεις το επόμενο "Do it Yourself"!) PC

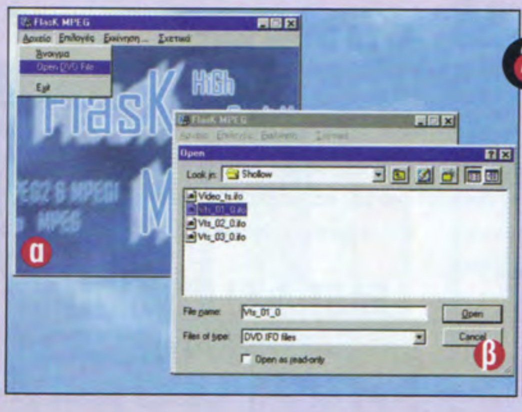
Το DVD Ripping βήμα βήμα



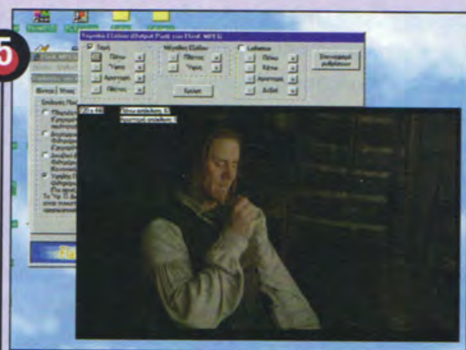
1 Με τη βοήθεια του CladDVD περνάμε την ταινία στο σκληρό μας δίσκο.



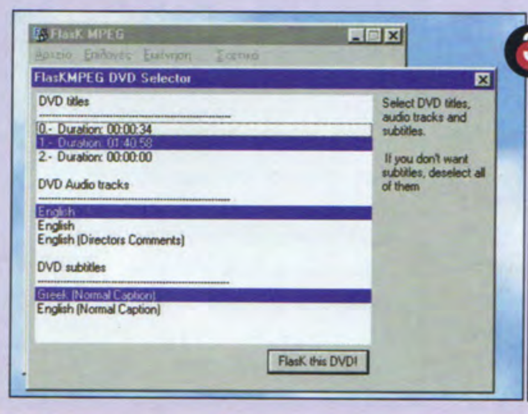
4 Φυσικά, θα πρέπει να επιλέξουμε και τους codecs για την εικόνα και τον ήχο (α), καθώς και να ορίσουμε τις επιλογές για το εξερχόμενο βίντεο (β).



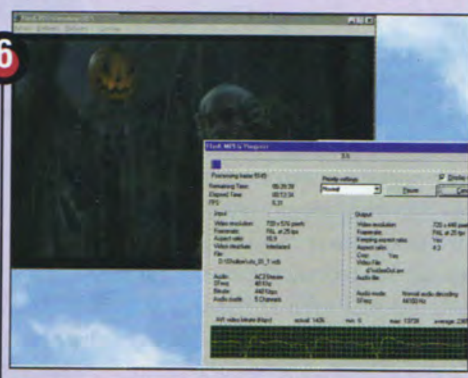
2 Εν συνεχεία από το FlaskMpeg επιλέγουμε "Open DVD file" (α), και κατόπιν το αρχείο της ταινίας (β).



5 Τροποποιούμε το μέγεθος της τελικής εικόνας.



3 Από εδώ μαρκάρουμε τα επιμέρους αρχεία που περιλαμβάνει.



6 Αν θέλετε, μπορείτε να βλέπετε το εξερχόμενο σήμα-ταινία τσεκάροντας την επιλογή "Display Output".

Σε όλα τα συστήματα 3μηνη δωρεάν συνδεση με τη Spark Net





SONY PLAYSTATION 2 + 1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΩΡΟ

12 ΔΟΣΕΙΣ Χ 17.400/51,06€ ΜΕ Φ.Π.Α. 18%

ULTRA GAMER & MULTIMEDIA PC

PENTIUM III 1000/133

Microstar 6309 VIA 694X/U.ATA100
AGP4X/4 USB PORT
ΜΝΗΜΗ: SDRAM 128MB/133MHz
ΣΚΛΗΡΟΣ: 20,5GB/ATA 100/5400rpm
SVGA: HERCULES PROPHET 32MB
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: LIVE PLAYER 1024
DVD ROM: HITACHI 12X40
MIDI ATX 235W και FLOPPY 1.44
MOUSE PS/2 -KEYBOARD PS/2
ΗΧΕΙΑ WAVEMASTER SURROUND 500 W 4CHANNELS (4+1)
MODEM: ZOOM 56K INTERNAL
ΟΘΟΝΗ 17" TCO 99
INTERNET: 6ΜΗΝΗ ΔΩΡΕΑΝ
SOFTWARE: WIN ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ & ANTIVIRUS

459.900
Μετρητοίς + Φ.Π.Α.
1.320,32€
36 ΔΟΣΕΙΣx15.750/46,22€

Guillemot

ATI RADEON GRAPHICS

Canon

MULTI OFFICE PC

CELERON 733/100

MSI 6198 VIA 694B/U.ATA 100/ AGP4X
ΜΝΗΜΗ: SDRAM 64MB/100MHz
ΣΚΛΗΡΟΣ: 10,2GB/U.ATA 66/5400rpm
SVGA: TNT2 M64 32MB
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: ON BOARD 16 BIT
CD ROM: 52x
Midi Tower 235 Watt, FLOPPY 1,44
MOUSE PS2 wheel ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ PS2
ΗΧΕΙΑ: WAVEMASTER 120W
MODEM: 56K INTERNAL
ΟΘΟΝΗ 15" TCO 99
INTERNET: 6ΜΗΝΗ ΔΩΡΕΑΝ
SOFTWARE: WIN ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ & ANTIVIRUS

229.900
Μετρητοίς+ Φ.Π.Α.
674,69€
36ΔΟΣΕΙΣ Χ 7.800/22,89€

HOME OFFICE PRO PC

PENTIUM III 933/133

QDI ADVANCE 10F VIA 686B/U.ATA 100/AGP 4X
ΜΝΗΜΗ: SDRAM 128MB/133MHz
ΣΚΛΗΡΟΣ: 20,5GB/ATA 100/5400rpm
SVGA: TNT2 M64 32MB
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: 4 CHANNEL 16Bit
CD ROM: 52X
MIDI ATX 235W και FLOPPY NEC 1.44
ΗΧΕΙΑ: WAVE MASTER 120W
MODEM: ZOOM 56K INTERNAL
ΟΘΟΝΗ 17" TCO 99
INTERNET: 6ΜΗΝΗ ΔΩΡΕΑΝ
SOFTWARE: WIN ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ & ANTIVIRUS

365.000
Μετρητοίς + Φ.Π.Α.
1.071,17€
36 ΔΟΣΕΙΣ Χ 12.500/36,68€

intel inside

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΑΠΟ: ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, ΟΘΟΝΕΣ, ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ-ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: CDMASTER Ε.Π.Ε. ΤΗΛ. 5201833-5, 5201803-4

Τα συστήματα αναβαθμίζονται πλήρως και είναι συμβατά με Windows 2000

cd master

CD MASTER

ΑΘΗΝΑ: Μυλλέρου 80, Τηλ.: 5201820
ΚΩΣ: Γρηγορίου 5ου Τηλ.: 0242-29045

VISA

36 ΑΤΟΚΕΣ ΔΟΣΕΙΣ

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατόν για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

SCREENSAVER PROJECT

Αγαπητοί αναγνώστες, κατά καιρούς έχετε ζητήσει ένα παράδειγμα για το πώς μπορούμε να φτιάξουμε έναν screensaver με τη Visual basic. Πιστεύω ότι η αναμονή άξιζε τον κόπο, αφού το project που ακολουθεί θα σας ανταμείψει για την καθυστέρηση και με το παραπάνω. Πειραματιστείτε άφοβα για να το μετατρέψετε όπως θέλετε. Από τον επόμενο μήνα θα επανέλθουμε στις ερωτήσεις σας. Ως τότε, να περνάτε καλά!

Scrsaver.vbp

```
Module=SubMain; Main.bas
Form=Cover.frm
Form=Config.frm
ProjWinSize=82,606,194,128
ProjWinShow=2
HelpFile=""
ExeName32="ScrSaver.scr"
Path32="C:\WINNT"
Name="BouncingBalls"
HelpContextID="0"
StartMode=0
Description="Bouncing balls screen saver"
VersionCompatible32="0"
MajorVer=1
MinorVer=0
RevisionVer=0
AutoIncrementVer=0
ServerSupportFiles=0
VersionCompanyName=""
```

Main.BAS

```
Attribute VB_Name = "SubMain"
Option Explicit

Type RECT
Left As Long
Top As Long
Right As Long
Bottom As Long
End Type

Public Const
SWP_NOACTIVATE = &H10
Public Const SWP_NOZORDER =
&H4
Public Const
SWP_SHOWWINDOW = &H40
Public Const HWND_TOP = 0
Public Const WS_CHILD =
&H40000000
Public Const
GWL_HWNDPARENT = (-8)
Public Const GWL_STYLE = (-
16)

Declare Function
GetWindowLong Lib "user32"
Alias "GetWindowLongA"
(ByVal hwnd As Long, ByVal
nIndex As Long) As Long
Declare Function GetClientRect
Lib "user32" (ByVal hwnd As
Long, lpRect As RECT) As Long

Declare Function
SetWindowLong Lib "user32"
Alias "SetWindowLongA"
(ByVal hwnd As Long, ByVal
nIndex As Long, ByVal
dwNewLong As Long) As Long
Declare Function SetParent Lib
"user32" (ByVal hWndChild As
Long, ByVal hWndNewParent
As Long) As Long
Declare Function SetWindowPos
Lib "user32" (ByVal hwnd As
Long, ByVal hWndInsertAfter
As Long, ByVal X As Long,
ByVal Y As Long, ByVal cx As
Long, ByVal cy As Long, ByVal
wFlags As Long) As Long
Declare Function ShowCursor
Lib "user32" (ByVal bShow As
Long) As Long
Declare Function FindWindow
Lib "user32" Alias
"FindWindowA" (ByVal
lpClassName As String, ByVal
lpWindowName As String) As
Long

Public Const rmConfigure = 1
Public Const rmScreenSaver = 2
Public Const rmPreview = 3
Public RunMode As Integer

Public Type Ball
BallClr As Long
BallR As Single
BallX As Single
BallY As Single
BallVx As Single
BallVy As Single
End Type

Public NumBalls As Integer
Public Balls() As Ball

Private Const APP_NAME =
"BouncingBalls"

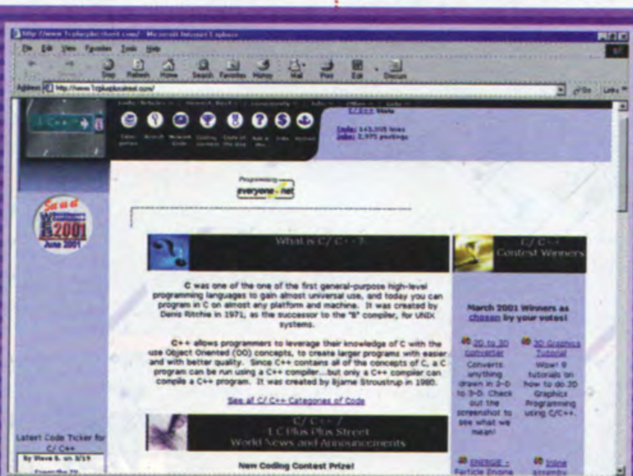
Private Sub CheckShouldRun()
If Not App.PrevInstance Then
Exit Sub

If FindWindow(vbNullString,
APP_NAME) Then End
frmCover.Caption = APP_NAME
End Sub

Public Sub LoadConfig()
NumBalls =
CInt(GetSetting(APP_NAME, _
"Settings", "NumBalls", "1"))
End Sub

Public Sub InitializeBalls()
Const MIN_CLR = 1
Const MAX_CLR = 15
Const MIN_BALLR = 0.03
Const MAX_BALLR = 0.05
Const MIN_VX = 0.005
Const MAX_VX = 0.025
Const MIN_VY = 0.005
Const MAX_VY = 0.025

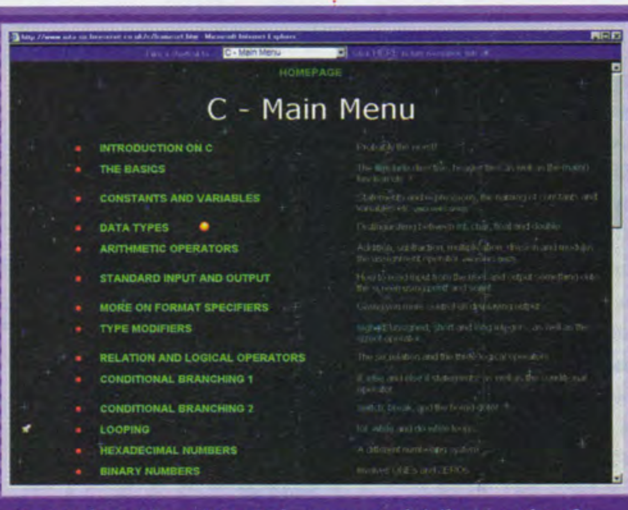
Dim i As Integer
Dim wid As Single
Dim hgt As Single
Dim minx As Single
Dim maxx As Single
Dim miny As Single
Dim maxy As Single
Dim minr As Single
Dim maxr As Single
Dim minvx As Single
Dim maxvx As Single
Dim minvy As Single
Dim maxvy As Single
```



Το site www.1cplusstreet.com, όπου θα βρείτε πολλά στοιχεία για τη γλώσσα C.

```
If NumBalls <= 0 Then
Erase Balls
Else
ReDim Balls(1 To NumBalls)

wid = frmCover.ScaleWidth
hgt = frmCover.ScaleHeight
minr = MIN_BALLR * wid
maxr = MAX_BALLR * wid
minvx = MIN_VX * wid
maxvx = MAX_VX * wid
minvy = MIN_VY * wid
maxvy = MAX_VY * wid
Randomize
For i = 1 To NumBalls
With Balls(i)
.BallClr =
QBColor(Int((MAX_CLR -
MIN_CLR + 1) * Rnd +
MIN_CLR))
.BallR = Int((maxr - minr + 1) *
Rnd + minr)
minx = .BallR
maxx = wid - .BallR
miny = .BallR
maxy = hgt - .BallR
.BallX = Int((maxx - minx + 1) *
Rnd + minx)
.BallY = Int((maxy - miny + 1) *
Rnd + miny)
.BallVx = Int((maxvx - minvx +
1) * Rnd + minvx)
.BallVy = Int((maxvy - minvy +
1) * Rnd + minvy)
If Int(2 * Rnd) = 1 Then .BallVx
= -.BallVx
If Int(2 * Rnd) = 1 Then .BallVy
= -.BallVy
End With
Next i
```



Στο site http://www.iota-six.freeserve.co.uk/c/frameset.htm θα βρείτε έναν πλήρη οδηγό για τη γλώσσα C.

```
End If
frmCover.tmrMoveBalls.Enable
d = (NumBalls > 0)
End Sub

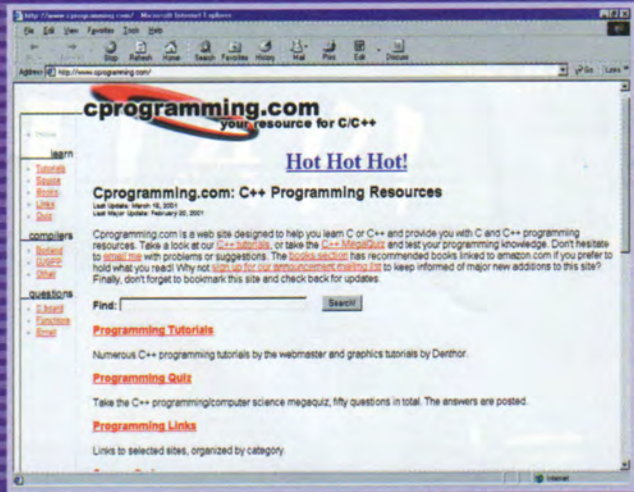
Public Sub SaveConfig()
SaveSetting APP_NAME, _
"Settings", "NumBalls",
Format$(NumBalls)
End Sub

Public Sub Main()
Dim args As String
Dim preview_hwnd As Long
Dim preview_rect As RECT
Dim window_style As Long

args =
UCase$(Trim$(Command$))

Select Case Mid$(args, 1, 2)
Case "/C"
RunMode = rmConfigure
Case "", "/S"
RunMode = rmScreenSaver
Case "/P"
RunMode = rmPreview
Case Else
RunMode = rmScreenSaver
End Select

Select Case RunMode
Case rmConfigure
frmConfig.Show
Case rmScreenSaver
CheckShouldRun
Load frmCover
frmCover.Show
ShowCursor False
Case rmPreview
```



http://www.cprogramming.com: Εδώ θα βρείτε πολλές "πηγές", για την αγαπημένη σας γλώσσα.

```
preview_hwnd =
GetHwndFromCommand(args)
GetClientRect preview_hwnd,
preview_rect

Load frmCover
frmCover.Caption = "Preview"
window_style =
GetWindowLong(frmCover.hwn
d, GWL_STYLE)
window_style = (window_style
Or WS_CHILD)
SetWindowLong
frmCover.hwnd, _
GWL_STYLE, window_style
SetParent frmCover.hwnd,
preview_hwnd
SetWindowLong
frmCover.hwnd, _
GWL_HWNDPARENT,
preview_hwnd
SetWindowPos frmCover.hwnd, _
HWND_TOP, 0&, 0&, _
preview_rect.Right, _
preview_rect.Bottom, _
SWP_NOZORDER Or
SWP_NOACTIVATE Or _
SWP_SHOWWINDOW
End Select
End Sub

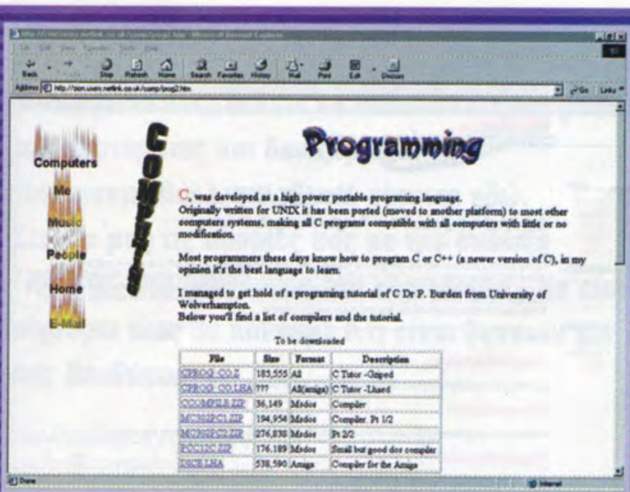
Private Function
GetHwndFromCommand(ByVal
args As String) As Long
Dim argslen As Integer
Dim i As Integer
Dim ch As String
args = Trim$(args)
```

```
argslen = Len(args)
For i = argslen To 1 Step -1
ch = Mid$(args, i, 1)
If ch < "0" Or ch > "9" Then
Exit For
Next i
GetHwndFromCommand =
CLng(Mid$(args, i + 1))
End Function

Config.frm

VERSION 4.00
Begin VB.Form frmConfig
Caption = "ScrSaver
Configuration"
ClientHeight = 1545
ClientLeft = 3555
ClientTop = 2850
ClientWidth = 3180
Height = 1950
Left = 3495
LinkTopic = "Form1"
ScaleHeight = 1545
ScaleWidth = 3180
ShowInTaskbar = 0
Top = 2505
Width = 3300
Begin VB.TextBox txtNumBalls
Height = 285
Left = 1920
TabIndex = 0
Top = 240
Width = 495
End

Begin VB.CommandButton
cmdCancel
```



Στο http://zion.users.netlink.co.uk/comp/prog2.htm θα βρείτε compilers και tutorials.

```
Cancel = -1
Caption = "Cancel"
Height = 495
Left = 1680
TabIndex = 2
Top = 840
Width = 735
End

Begin VB.CommandButton
cmdOk
Caption = "Ok"
Default = -1
Height = 495
Left = 720
TabIndex = 1
Top = 840
Width = 735
End
Begin VB.Label Label1
AutoSize = -1
Caption = "Number of balls:"
Height = 195
Left = 720
TabIndex = 3
Top = 240
Width = 1140
End
End
Attribute VB_Name =
"frmConfig"
Attribute VB_Creatable = False
Attribute VB_Exposed = False
Option Explicit

Private Sub cmdCancel_Click()
Unload Me
End Sub

Private Sub cmdOk_Click()
On Error Resume Next
NumBalls = CInt(txtNumBalls)
On Error GoTo 0
SaveConfig
Unload Me
End Sub

Private Sub Form_Load()
LoadConfig
txtNumBalls =
Format$(NumBalls)
End Sub

Cover.frm

VERSION 4.00
Begin VB.Form frmCover
BackColor = &H00000000&
BorderStyle = 0
ClientHeight = 2910
ClientLeft = 2010
ClientTop = 2430
ClientWidth = 3480
ControlBox = 0
FillStyle = 0
Height = 3315
Left = 1950
LinkTopic = "Form1"
MaxButton = 0
MinButton = 0
ScaleHeight = 194
ScaleMode = 3
ScaleWidth = 232
ShowInTaskbar = 0
Top = 2085
Width = 3600
WindowState = 2

Begin VB.Timer tmrMoveBalls
Interval = 50
Left = 1800
Top = 960
End
End
Attribute VB_Name =
"frmCover"
Attribute VB_Creatable = False
Attribute VB_Exposed = False
Option Explicit
Private Sub Form_Click()
If RunMode = rmScreenSaver
Then Unload Me
End Sub

Private Sub Form_DblClick()
If RunMode = rmScreenSaver
Then Unload Me
End Sub

Private Sub
Form_KeyDown(KeyCode As
Integer, Shift As Integer)
If RunMode = rmScreenSaver
Then Unload Me
End Sub

Private Sub
Form_KeyPress(KeyAscii As
Integer)
If RunMode = rmScreenSaver
Then Unload Me
End Sub

Private Sub
Form_MouseDown(Button As
Integer, Shift As Integer, X As
Single, Y As Single)
If RunMode = rmScreenSaver
Then Unload Me
End Sub

Private Sub
Form_MouseMove(Button As
Integer, Shift As Integer, X As
Single, Y As Single)
Static x0 As Integer
Static y0 As Integer

If RunMode <> rmScreenSaver
Then Exit Sub
If ((x0 = 0) And (y0 = 0)) Or _
((Abs(x0 - X) < 5) And (Abs(y0
- Y) < 5)) _
Then
x0 = X
y0 = Y
Exit Sub
End If
Unload Me
End Sub

Private Sub Form_Resize()
LoadConfig
InitializeBalls
End Sub

Private Sub
Form_Unload(Cancel As
Integer)
If RunMode = rmScreenSaver
Then ShowCursor True
End Sub

Private Sub
tmrMoveBalls_Timer()
Dim i As Integer
Dim wid As Single
Dim hgt As Single
For i = 1 To NumBalls
With Balls(i)
FillColor = BackColor
Circle (.BallX, .BallY), .BallR,
BackColor
End With
Next i
wid = ScaleWidth
hgt = ScaleHeight
For i = 1 To NumBalls
With Balls(i)
.BallX = .BallX + .BallVx
If .BallX < .BallR Then
.BallX = 2 * .BallR - .BallX
.BallVx = -.BallVx
ElseIf .BallX > wid - .BallR Then
.BallX = 2 * (wid - .BallR) -
.BallX
.BallVx = -.BallVx
End If
.BallY = .BallY + .BallVy
If .BallY < .BallR Then
.BallY = 2 * .BallR - .BallY
.BallVy = -.BallVy
ElseIf .BallY > hgt - .BallR Then
.BallY = 2 * (hgt - .BallR) -
.BallY
.BallVy = -.BallVy
End If

FillColor = .BallClr
Circle (.BallX, .BallY), .BallR,
.BallClr
End With
Next i
End Sub
```

PC

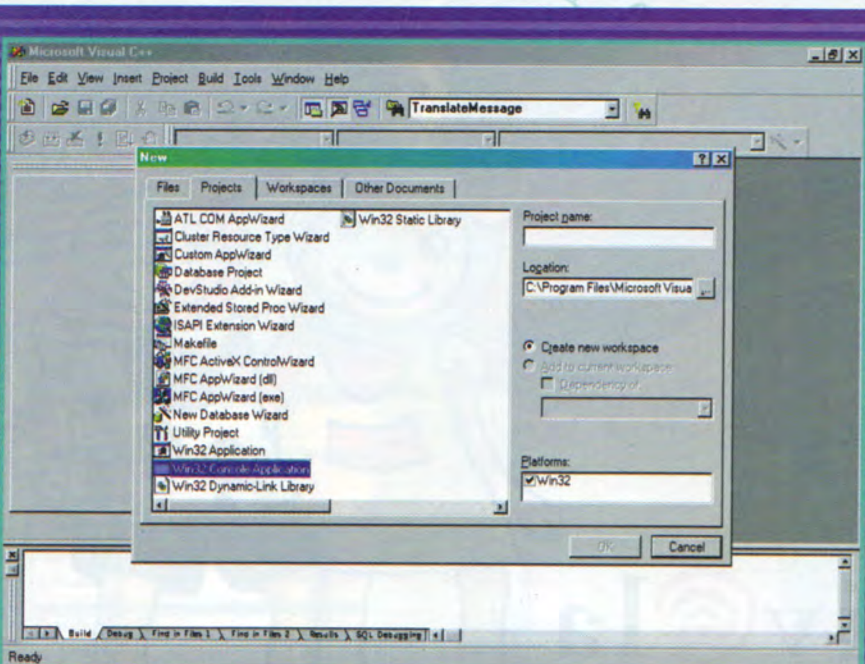
ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

C++ ΓΙΑ ΦΟΙΤΗΤΕΣ... Μέρος 17ο

Καλά και πρωτοποριακά τα DirectX, όπως διαπίστωσαν αρκετοί από εσάς, αλλά αν δεν ξέρεις τι σημαίνει loop, όλα είναι άχρηστα! Απαλλαγμένη από ρατσιστικές και υπεροπτικές προκαταλήψεις, η στήλη θα σκύψει αυτόν το μήνα στα προβλήματα του αρχάριου στο χώρο του προγραμματισμού. Ξεχνάμε για λίγο, επομένως, τις visual φόρμες και τα εντυπωσιακά γραφικά για να ξεσκονίσουμε ελαφρώς τις γνώσεις μας στην απλή, λιτή και απέριττη C++...

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Διανύουμε έναν μήνα όπου σε πανεπιστημιακές σχολές, πολυτεχνεία, Ι.Ε.Κ. και κάθε είδους "ναό" της γνώσης αναθέτονται και εξετάζονται εργασίες. Τα προγράμματα που θα μελετήσουμε αυτόν το μήνα, λοιπόν, αποτελούν μια ωδή στην Οδύσσεια του κατατρεγμένου φοιτητή, ένα φόρο τιμής στον αέναο αγώνα του για αντιγραφή και εύκολες λύσεις στις εργασίες που του αναθέτουν. Ελπίζουμε οι ρουτίνες που θα αναλύσουμε να δώσουν λύσεις σε κάποια κομμάτια των προγραμμάτων που πρέπει να ετοιμάσετε.



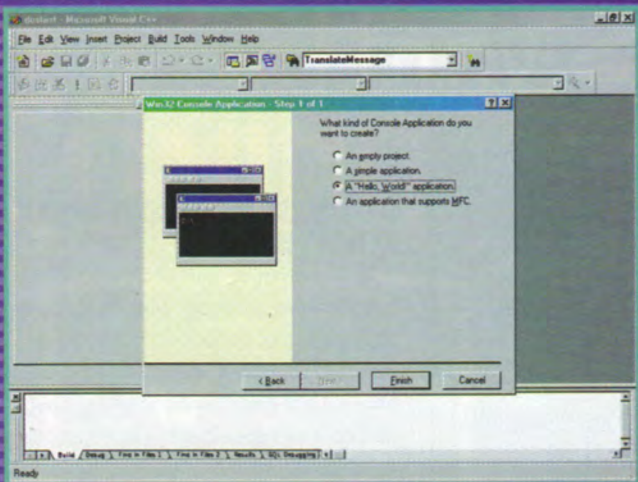
Η εγκαινίαση ενός Win32 Console Application.

Οπως και να 'χει, με τα απλά παραδείγματα προγραμματιστικής παιδείας που ακολουθούν, θα μπείτε ευκολότερα στο κλίμα της υλοποίησης απλών αλγορίθμων. Οι αρχάριοι θα έχουν την ευκαιρία να πιάσουν το νήμα του προγραμματισμού από την αρχή, ενώ οι πιο έμπειροι από εσάς θα έχουν τη δυνατότητα να μας στείλουν εκνευρισμένοι τα γεμάτα χασμουρητά, σαγηνευτικά e-mails τους...

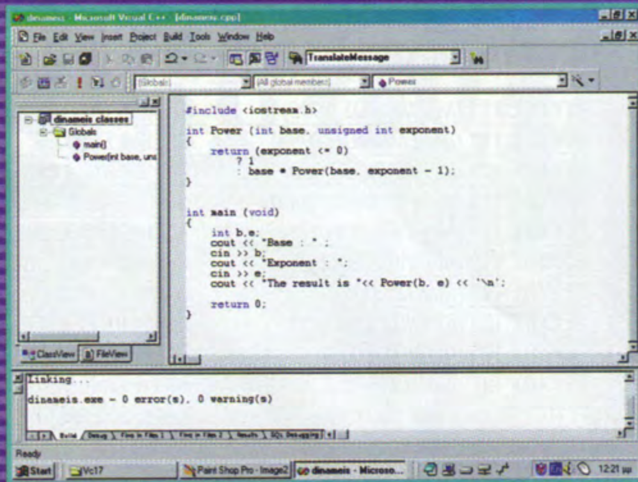
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΑΠΛΗ C++ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗ VISUAL C++

Τι και αν η τεχνολογία προχωρεί, τα χελιδόνια έρχονται και το DNA αποκωδικοποιείται; Ο καθηγητής της σχολής σας απαιτεί οι εργασίες που έχει αναθέσει να παραδοθούν σε απλή C, χωρίς visual περιβάλλοντα και Windows στολίδια. Φίλε φοιτητή, μην απελπίζεσαι και μη σπαταλάς την ώρα σου ψάχνοντας κάποιον απαρχαιωμένο C compiler! Η Visual C++ έχει ενσωματωμένη και αυτή τη δυνατότητα, τον προγραμματισμό δηλαδή σε console mode. Θα θυμηθούμε νοσταλγικές εποχές DOS σε ασπρόμαυρο φόντο, θα προσπεράσουμε με τη γοητεία του παρελθόντος οτιδήποτε παραπέμπει σε MFC ευκολίες και θα προγραμματίσουμε ελκυστικά πρωτόγονα, σαν να ήμασταν δύο δεκαετίες πίσω. Και όλα αυτά γιατί οι περισσότερες σχολές έχουν μείνει σε εποχές disco και το μάθημα της πληροφορικής αποτελεί απλά τη "ρίγανη" σε αυτό που λέγεται πτυχίο (το πτυχίο είναι τα κολοκύθια, δηλαδή). Οπως και να έχει, η γνώση της απλής C είναι απαραίτητη, αρκεί, όμως, να μη μείνετε εκεί, καθότι οι μη visual γλώσσες ζουν μόνο μέσα από τη νέα γενιά προγραμματιστικών πλατφόρμων για Windows (βλ. Visual C++, Delphi, Visual Basic κ.λπ.).

Ανοίγοντας, επομένως, το περιβάλλον της Visual C++ καταφεύγουμε στην επιλογή File και έπειτα στη New. Το Win32 Console Application είναι αυτό που ψάχνουμε. Δώστε όνομα για το project μας και διαλέξτε μια simple application ή τη "Hello World" application, από όπου μπορείτε να διαγράψετε φυσικά την εντολή που εμφανίζει το σχετικό μήνυμα. Από εδώ και πέρα τα προγράμματά σας θα εκτελούνται σε ένα



Η επιλογή ενός τύπου Win32 Console Application από τον wizard.



Ο κώδικας και αριστερά, στον Class Viewer, οι συναρτήσεις που ορίζουμε.

παράθυρο που προσομοιώνει DOS περιβάλλον εργασίας...

ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΓΟΝΤΙΚΟΥ

Θα ξεκινήσουμε από ένα προγραμματάκι που υπολογίζει τον αριθμό ν! (ν παραγοντικό). Σε αρκετά προγράμματα που έχουν να κάνουν με συνδυαστική, στατιστική και πιθανότητες είναι απαραίτητος ο υπολογισμός του γινομένου αριθμών από το ένα έως το ζητούμενο ν. Ενα απλό while loop και μια μεταθεματική μείωση του n σε κάθε πέρασμα δίνει το απαιτούμενο γινόμενο...

```
#include <iostream.h>
int main (void)
{
int n,x;
int factorial = 1;
cout << "Input a positive integer: ";
cin >> n;
x=n;
if (n >= 0) {
while (n > 0)
        factorial *= n–;
}
cout << "Factorial of " << x << " = " <<
factorial << '\n';
return 0;
}
```

Οι εντολές που ακολουθούν εύκολα μπορούν να πάρουν τη μορφή συνάρτησης για να ενταχθούν στις εφαρμογές σας. Δείτε πώς δίνουμε συναρτησιακή δομή στον προηγούμενο άναρχο προγραμματιστικό μας οίστρο...

```
#include <iostream.h>
int factorial(int n);
int main (void)
{
int n;
cout << "Input a positive integer: ";
cin >> n;
cout << "Factorial of " << n << " = " <<
factorial(n) << '\n';
return 0;
}
int factorial(int n) {
int factor = 1;
if (n >= 0) {
while (n > 0)
        factor *= n–;
}
return factor;
}
```

ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΑΠΟ ΤΟ ΟΚΤΑΔΙΚΟ ΣΤΟ ΔΕΚΑΔΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

Μία από τις πιο κοινότυπες εργασίες είναι οι μετατροπές αριθμών σε διαφορετικά αριθμητικά συστήματα. Το πρόγραμμα που παρατίθεται μετατρέπει έναν οκταδικό αριθμό σε δεκαδικό.

```
#include <iostream.h>
int main (void)
{
int octal, digit;
int decimal = 0;
int power = 1;
cout << "Enter an octal number: ";
cin >> octal;
for (int n = octal; n > 0; n /= 10) {
digit = n % 10;
decimal = decimal + power * digit;
power *= 8;
}
cout << "Octal(" << octal << ") = Decimal("
<< decimal << ")\n";
return 0;
}
```

ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑΣ

Η μετατροπή ημερομηνίας από την αριθμητική στην αλφαριθμητική μορφή της μπορεί να επιτευχθεί με πολλαπλούς if ελέγχους. Εδώ

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Το μήνυμα "Press any key to continue" που εμφανίζεται όποτε τρέχετε το πρόγραμμά σας δοκιμαστικά μέσα από το Visual Studio δεν θα εμφανίζεται όταν τρέχετε αυτόνομα την εφαρμογή σας κάνοντας κλικ στο εκτελέσιμο αρχείο. Για να προλαβαίνει, συνεπώς, ο χρήστης να διαβάζει το αποτέλεσμα που δίνει το πρόγραμμα προτού αυτό κλείσει, φροντίστε στις τελευταίες γραμμές του κώδικά σας να υπάρχουν εντολές που να περιμένουν το πάτημα κάποιου πλήκτρου πριν από την έξοδο από την DOS console mode. Μια καλή λύση είναι η εντολή getchar() της βιβλιοθήκης <stdio.h>.

Programming

Θέματα προηγούμενων τευχών

ΤΕΥΧΟΣ 111 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ 112 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ 113 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 115 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ 117 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)*	ACTIVEX ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 119 *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)*	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 121 *(ΜΑΪΟΣ 2000)*	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 123 *(ΙΟΥΝΙΟΣ 2000)*	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 125 *(ΙΟΥΛΙΟΣ 2000)*	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 127 *(ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 129 *(ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2000)*	ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΑ ΒΑΣΙΚΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 131 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX ΚΑΙ GAME PROGRAMMING
ΤΕΥΧΟΣ 133 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX No 2: Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ...
ΤΕΥΧΟΣ 135 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	DIRECTX ΚΑΙ ΗΧΟΣ - ΑΡΧΙΣΑΝ ΤΑ ΟΡΓΑΝΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 136 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	ON-LINE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 136 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2001)*	DIRECTX 8.0 SDK

έγκειται και η χρησιμότητα της εντολής switch που μας απαλλάσσει από τα πολλά if και καθιστά τον κώδικά μας πιο ευανάγνωστο. Δείτε πόσο καλαίσθητα φαντάζουν τα ακόλουθα...

```
#include <iostream.h>
int main (void)
{
int day, month, year;
char ch;
cout << "Input a date as dd/mm/yy: ";
cin >> day >> ch >> month >> ch >> year;
switch (month) {
case 1:  cout << "January";  break;
case 2:  cout << "February"; break;
case 3:  cout << "March";    break;
case 4:  cout << "April";    break;
case 5:  cout << "May";
break;
case 6:  cout << "June";
break;
case 7:  cout << "July";
break;
case 8:  cout << "August";   break;
case 9:  cout << "September";
break;
case 10: cout << "October";  break;
case 11: cout << "November";
break;
case 12: cout << "December";
break;
}
cout << ' ' << day << ", " << 1900 + year <<
'\n';
return 0;
}
```

ΠΑΤΡΟΠΑΡΑΔΟΤΑ ΜΕΝΟΥ

Κάποτε, όταν τα θερινά σινεμά ήταν αρκετά και ο Γιοκαρίνης μεσουρανούσε στο ελληνικό πεντάγραμμο, τα μενού των εφαρμογών είχαν μια πολύ διαφορετική μορφή από αυτή που έχουν σήμερα. Οι επιλογές ήταν αριθμημένες και ο χρήστης πληκτρολογούσε το σχετικό αριθμό. Δείτε τη συνάρτηση δημιουργίας μενού που ακολουθεί, απαραίτητη σε κάθε είδους εφαρμογή. Η χρήση της βιβλιοθήκης <stdarg.h>, πραγματικά, λύνει τα χέρια. Αξίζει να εξερευνήσετε λίγο τις δομές της...

```
#include <iostream.h>
#include <stdarg.h>
int Menu (char *option1 ...)
{
va_list args;
char* option = option1;
int count = 0, choice = 0;
va_start(args, option1);
do {
cout << ++count << ". " << option << '\n';
} while ((option = va_arg(args, char*)) != 0);
va_end(args);
cout << "option? ";
cin >> choice;
return (choice > 0 && choice <= count) ?
choice : 0;
}
int main (void)
{
int n = Menu(
"Open File",
"Close File",
"Save File",
"Delete File",
"Quit ",
0);
cout << "Option " << n << " selected.\n";
return 0;
}
```

ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΜΕ ΑΝΑΔΡΟΜΙΚΕΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ

Ο υπολογισμός δυνάμεων είναι εξαιρετικά συνηθισμένη υπόθεση. Μία αναδρομική συνάρτηση λύνει το πρόβλημα τέτοιων υπολογισμών. Αναδρομικές καλούμε τις συναρτήσεις που καλούν εσωτερικά τον εαυτό τους. Στον κώδικα που παρατίθεται η συνάρτηση Power καλεί τον εαυτό της με αποτέλεσμα να πολλαπλασιάζεται η βάση με τον εαυτό της, ωσότου μηδενιστεί ο εκθέτης.

```
#include <iostream.h>
int Power (int base, unsigned int exponent)
{
return (exponent <= 0)
? 1
: base * Power(base, exponent - 1);
}
int main (void)
{
int b,e;
cout << "Base : " ;
cin >> b;
cout << "Exponent : ";
cin >> e;
cout << "The result is "<< Power(b, e) <<
'\n';
return 0;
}
```

ΠΡΩΤΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ

Πρώτοι αριθμοί λέγονται οι αριθμοί που διαιρούνται ακριβώς μόνο με τον εαυτό τους και τη μονάδα. Ο απλούστερος τρόπος εύρεσής τους είναι ο έλεγχος για μηδενικό υπόλοιπο κάνοντας αλλεπάλληλες διαιρέσεις. Μία άποψη για την υλοποίηση του αλγορίθμου είναι η εξής:

```
#include <iostream.h>
void Primes (unsigned int n)
{
bool isPrime;
for (register num = 2; num <= n; ++num) {
isPrime = true;
for (register i = 2; i < num/2; ++i)
        if (num%i == 0) {
isPrime = false;
                break;
        }
if (isPrime)
cout << num << '\n';
```



The 4th Coming
Το πρώτο on-line RPG
στην Ελλάδα!!!
Συνομιλήστε και αντιμετωπίστε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.
Αξιοποιήστε τους περισσότερους από 300 NPCs χαρακτήρες, οι οποίοι σας βοηθούν να βελτιώσετε τις δυνατότητές σας.
Ηρθε το 3° νησί
Εξερευνήστε 6 τεράστιες πόλεις και 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.
Αντιμετωπίστε 200 διαφορετικούς και απρόβλεπτους αντιπάλους και τέρατα.
Εσύ τι περιμένεις για να μπεις στον
φανταστικό κόσμο του "The 4th Coming";
DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.
www.t4c.gr

```
}
}
int main (void)
{
int e;
cout << "Locate all prime numbers no
greater than : ";
cin >> e;
Primes(e);
return 0;
}
```

ΜΕΣΟΣ ΟΡΟΣ

Σε εργασίες στατιστικής, ο υπολογισμός του μέσου όρου των τιμών ενός πίνακα είναι απαραίτητος. Η συνάρτηση mesos υπολογίζει τη μέση τιμή των στοιχείων ενός πίνακα δεδομένου μεγέθους size.

```
#include <iostream.h>
const int size = 5;
double mesos (int nums[size])
{
double mesos = 0;
for (register i = 0; i < size; ++i)
mesos += nums[i];
return mesos/size;
}
int main (void)
{
int n[5];
n[0] = 19; n[1] = 20; n[2] = 12;n[3] =
13;n[4] = 15;
cout << mesos(n) << "\n";
return 0;
}
```

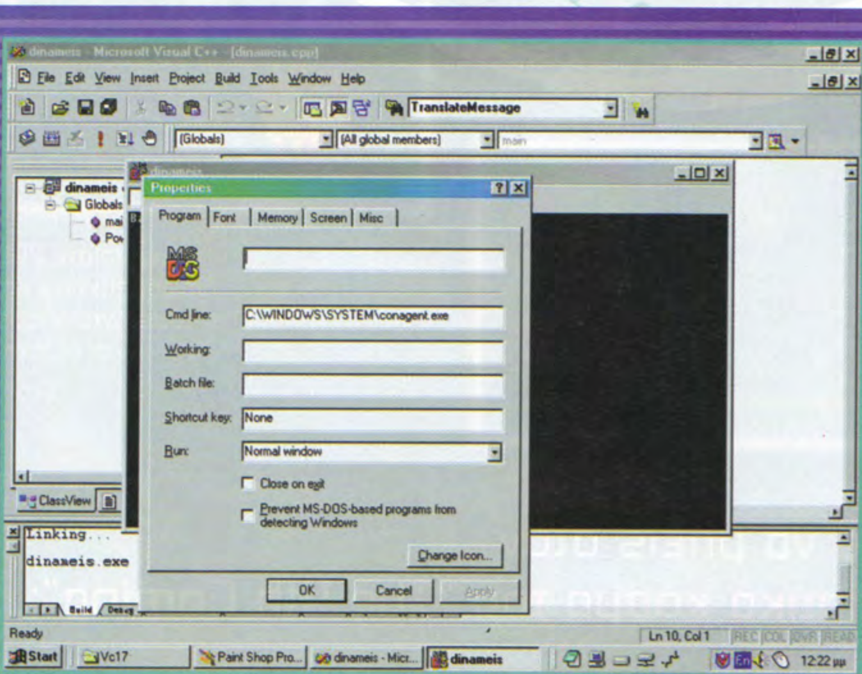
ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΑΛΦΑΡΙΘΜΗΤΙΚΩΝ

Ακόμα μία κοινότοπη κατηγορία εργασιών είναι αυτή των ταξινομήσεων αριθμών ή ονομάτων ενός πίνακα. Μια από τις πιο διαδεδομένες μεθόδους στα φοιτητικά βιβλία προγραμματισμού είναι η μέθοδος της φυσαλίδας, την οποία και εκθέτουμε παρακάτω.

```
#include <iostream.h>
#include <string.h>
void ReadNames (char *names[], const int
size)
{
char name[128];
for (register i = 0; i < size; ++i) {
cout << "names[" << i << "] = ";
cin >> name;
names[i] = new char[strlen(name) + 1];
strcpy(names[i], name);
}
}
void WriteNames (char *names[], const int size)
{
for (register i = 0; i < size; ++i)
cout << names[i] << '\n';
}
void BubbleSort (char *names[], const int
size)
{
bool swapped;
char *temp;
do {
swapped = false;
for (register i = 0; i < size - 1; ++i) {
    if (strcmp(names[i], names[i+1]) > 0 ) {
        temp = names[i];
names[i] = names[i+1];
names[i+1] = temp;
swapped = true;
        }
}
} while (swapped);
}
int main (void)
{
char *names[5];
ReadNames(names, 5);
BubbleSort(names, 5);
WriteNames(names, 5);
return 0;
}
```

Επικοινωνία με τη στήλη

Η άνοιξη έρχεται, τα χρώματα της φύσης παιχνιδίζουν ανέμελα με τη διάθεσή μας και οι αναγνώστες της στήλης στέλνουν e-mail... Μέσα στη δημιουργική πανδαισία του Απριλίου βρείτε χρόνο για να εκφράσετε στη στήλη τον πλούσιο ψυχικό σας κόσμο, καθώς και τις ιδέες σας για ακόμα μεθυστικότερα επόμενα τεύχη. Στην παγκοσμίως, πλέον, γνωστή διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com στείλτε νότες συμπαράστασης ή έστω στίχους παραπόνων...



Οι ιδιότητες ενός DOS παραθύρου.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ο κώδικας που παραθέσαμε ως επί το πλείστον δεν είναι συμβατός μόνο με τη C++ αλλά και με την απλή C. Ελπίζουμε στις σελίδες αυτές να αναγνωρίσατε κάποιο τμήμα από κάποια βαρετή εργασία ή να πήρατε μια γεύση για το πώς δουλεύουμε σε DOS περιβάλλον. Η ζωή χωρίς φόρμες και παράθυρα, χωρίς bitmaps και waves μπορεί να μοιάζει μονότονη, είναι όμως η μοίρα του αρχάριου programmer. Αν θέλετε να χτίσετε την τεχνολογική σας παιδεία σε γερά θεμέλια, ξεκινήστε από τη ρομαντική εποχή του DOS και δείτε τι πέρασε η στερημένη γενιά του Βαμβακούλα μέχρι να καταλήξουμε στις σημερινές ευκολίες...

Αλληλογραφία

**Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.**

ΑΧ, ΑΥΤΑ ΤΑ ΚΟΥΤΙΑ...

Τι κάνετε, ρε παιδιά; Δεν σας είχα ξαναγράψει, αλλά ξαφνικά ανακάλυψα ότι είχα κάτι να πω! Λίγα πραγματάκια δηλαδή, αλλά, τέλος πάντων, ξεκινάω.

1) Μην ακούσω κανέναν να παραπονιέται για την τιμή του περιοδικού. Δεν φτάνει που ξανάγινε μηνιαίο (άτιμη δημοκρατία), αυξήθηκαν και οι σελίδες.

2) Σταματήστε, σας παρακαλώ, να φωνάζετε για την "Utopia". Δεν ήρθε ουρανοκατέβατη, υπάρχει πολύς κόσμος που παίζει και επιτραπέζια εκτός από CRPGs. Και στην τελική εμείς τα φτιάχνουμε αυτά με τα ερωτηματολόγια που παρέχει το περιοδικό. Το ίδιο ισχύει και για τις άλλες στήλες όπως οι "Cinemaster" και "New Millennium". Εγώ μπορεί να μην τις διαβάζω, αλλά για να είναι στο περιοδικό, κάποιος τις ζήτησε.

3) Διαφωνώ με όσους λένε ότι το θέμα της πειρατείας έχει λήξει για έναν και μόνο λόγο: Δεν έχουμε βρει ακόμα τη λύση! Εγώ μέχρι πρόσφατα πίστευα ότι η πειρατεία είναι θέμα ηλικίας, μέχρι τα 15, και θέμα νοημοσύνης από εκεί και μετά. Σε μεγάλο βαθμό το πιστεύω ακόμα, αλλά όταν αγόρασα το Monkey Island 4, με το υπέροχο πορτοκαλί τεράστιο και... απελπιστικά άδειο κουτί του, τι να σας πω, μ' έπιασε η καρδιά μου. Βέβαια, το παιχνίδι άξιζε 100% τα λεφτά του, αλλά κάτι τέτοια δίνουν δικαιώματα σε όσους λένε ότι το αντιγραμμένο δεν έχει διαφορά. Το θέμα είναι να ταρακουνηθούν οι εταιρείες και να καταλάβουν ότι ο χρήστης θέλει περισσότερα. Και αγοράζοντας πειρατικά απλώς αποδεικνύουμε ότι μας φτάνουν και τα λίγα.

4) Οι παλιές γενιές, κάθε φορά που κάτι άλλαζε, έπρεπε να προσαρμοστούν με το καινούριο. Εμείς έχουμε προσαρμοστεί με την αλλαγή αυτή καθαυτή, γιατί η έννοια "παρόν" έχει ουσιαστικά πάψει να υφίσταται. Πρόβλημα, ε;

Αυτά, λοιπόν, ελπίζω να μη σας κούρασα. Θα τα πούμε, όπως πάντα, στο περίπτερο.

Godfried

Φίλε Godfried,
Απ' ό,τι φαίνεται, η καινούρια αυτή "ιδιοτροπία" ορισμένων εταιρειών με τα DVD-like boxes και τα... εγχειρισμένα εγχειρίδια ("αγάπη μου, συρρίκνωσα το manual!" ένα πράμα) δεν θα γίνει αποδεκτή έτσι εύκολα. Για να δούμε πόσο γρήγορα θα καταλάβουν οι εταιρείες πως η πειρατεία δεν καταπολεμάται με τέτοιες μεθοδεύσεις...

Ο ΡΟΜΑΝΤΙΚΟΣ ADVENTURER

Ηταν ένα ζεστό καλοκαιρινό μεσημέρι του Ιουλίου, όταν διαβάζοντας το "PC Master" - της 1ης του μήνα αν θυμάμαι καλά- και διαπιστώνοντας ότι δεν υπήρχε ούτε ένα review κάποιου καθαρόαιμου adventure, έγραψα για πρώτη φορά στο περιοδικό. Ο μόνος λόγος που με οδήγησε στο να πάρω το στυλό και να αποτυπώσω τις σκέψεις μου στο χαρτί ήταν γιατί ήθελα να εξωτερικεύσω τη θλίψη μου για την κατάσταση στο χώρο των adventures, γιατί ήθελα να μοιραστώ την αγωνία μου με τους υπόλοιπους adventurers που έβλεπαν ότι για να βρουν κάποιο αξιόλογο adventure έπρεπε να γυρίσουν το χρόνο πίσω.

Οι σκέψεις αυτές το τελευταίο διάστημα έχουν αρχίσει να αντιστρέφονται και από μαύρες που ήταν μετατρέπονται σε λευκές. Μία νότα αισιοδοξίας πνέει στους κύκλους των adventurάδων. Η αρχή έγινε με το The Longest Journey στις αρχές του χρόνου και τώρα τελευταία τη σκυτάλη έχουν πάρει τα POMPEI, EGYPT II, ODYSSEY, MONKEY 4, DRACULA 2, ROME, TIME MACHINE, και από ό,τι φαίνεται έπεται συνέχεια.

Η Ευρώπη πήρε τη σκυτάλη από την Αμερική, καθώς από τους παραπάνω τίτλους μόνο το MONKEY 4 ανήκει σε αμερικανική εταιρεία, γεγονός που μόνο χαρά φέρνει στους απανταχού gamers. Από κει που λέγαμε ότι τα adventure πέθαναν, αρχίζουμε να αναθεωρούμε. Λέτε να ξεκινά η Αναγέννηση; ΜΑΚΑΡΙ!

Στο τελευταίο τεύχος του περιοδικού ο Ανδρέας Τσουρινάκης έγραφε ότι η Index θεώρησε επιτυχία τις 20.000 πωλήσεις του Dracula 1. Αν είναι έτσι - που είναι - τότε οι Γάλλοι μπορεί να συνεχίσουν να μας δίνουν ασταμάτητα τίτλους που, για να μη γελιόμαστε, οι περισσότεροι (βλ. Dracula & EGYPT) και καλοί είναι και έχουν τα περισσότερα στοιχεία που γουστάρει ένας adventurer. Στο μόνο που ίσως να υστερούν είναι η διάρκεια της δράσης, αλλά, κύριοι, μην τρέφουμε αυταπάτες, μπορεί η ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗ - όπως γράφω παραπάνω - να είναι κοντά ή να έχει ήδη ξεκινήσει, η ΧΡΥΣΗ όμως εποχή δεν πρόκειται να γυρίσει.

Το DRACULA το έλυσα (χωρίς λύση) σε 25 ώρες μέσα σε μιάμιση εβδομάδα, ενώ το GABRIEL KNIGHT 2 σε 7 μήνες!!! Οσο για τα πακέτα των παιχνιδιών δεν το συζητάμε: Τι να συγκρίνεις τον Α.Ο. κάτω Ραχούλας με τη Man. Utd., τι το πακέτο του Indiana Jones and the last Crusade (1988) με αυτό το GABRIEL KNIGHT 3 (2000). Πλέον αγοράζεις το κουτί και το CD - τίποτα άλλο, ούτε manual, ούτε χάρτες, ούτε διαφημιστικά προσπέκτους, τίποτα...



Κατά την ταπεινή μου άποψη η γενιά των 25ρηδων και άνω, αυτή η γενιά των gamers δηλαδή που πρόλαβε τη χρυσή εποχή, ήταν η πιο τυχερή. Μπορεί να μην είδε τρισδιάστατα και πολυγωνικά γραφικά, μπορεί να μας έβγαινε το χέρι από τις δεκάδες αλλαγές δισκετών, αλλά χάρηκε τίτλους παιχνιδιών όπως τα CRUISE FOR A CORPSE, DAGEER OF AMON - RA και PERSONAL NIGHTMARE. Είμαι σίγουρος πως όσοι από τους μικρότερους αναγνώστες διαβάζετε τα παραπάνω δεν μπορείτε να με καταλάβετε, όπως κι εγώ δυσκολεύομαι να καταλάβω τον Ανδρέα Τσουρινάκη όταν γράφει για τη μαγεία των text adventures. Θα σας πω όμως κάτι: ΨΑΞΤΕ ΚΑΙ ΒΡΕΙΤΕ από φίλους σας αυτά τα παλιά adventures και μετά κάνετε σύγκριση.

Κάπου εδώ τελειώνω κάνοντας μία ευχή. Η πρόταση είναι προς το περιοδικό. Τι λέτε για μία στήλη ΡΕΤΡΟ, όπου θα παρουσιάζονται παλιά adventures (μονοσέλιδη έστω), έτσι για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νεότεροι (το υλικό, πάντως, υπάρχει άφθονο, παλιό αλλά καλό, ε;);

Η ευχή μου είναι να γίνει πραγματικότητα η Αναγέννηση των adventures, να μπορούμε να βλέπουμε στις οθόνες μας παραγωγές που να μας γεμίζουν τρόμο, χαρά, γέλιο, ικανοποίηση, όλα αυτά τα συναισθήματα δηλαδή που μας χαρίζει κάποιο καλό adventure game.

Φιλικά

ΣΤΕΛΙΟΣ ΑΠΟΣΤΟΛΑΚΗΣ

Υ.Γ. 1: Τώρα τελευταία έχει γίνει της μόδας αρκετοί αναγνώστες να καταφέρονται ενάντια στον Ανδρέα Τσουρινάκη (κυρίως λόγω DIABLO). Κύριοι, κατά την ταπεινή μου άποψη στην Ελλάδα adventures και Τσουρινάκης είναι ταυτόσημα, γι' αυτό λίγος σεβασμός δεν βλάπτει.

Υ.Γ. 2: Μη βγει κανένας μάγκας και γράψει ότι από το γράμμα αυτό βγαίνει το συμπέρασμα ότι προτείνω στους νεότερους για να αποκτήσουν παλιά games να απευθυνθούν σε πειρατές. Αλλωστε από τη στήλη "Αγγελίες" του περιοδικού αρκετοί ανταλλάσσουν ΓΝΗΣΙΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ παλαιών adventures (έτσι, για να μην παρεξηγηθώ).

Υ.Γ. 3: Και για να μην ξεχνιόμαστε: ΑΘΕΡΑΠΕΥΤΑ ΡΟΜΑΝΤΙΚΟΣ ADVENTURER!

Φίλε Στέλιο,

Οπως θα είδες, ξεκινήσαμε τη στήλη "Abandonware" από το τεύχος Ιανουαρίου, όπου φυσικά θα παρουσιάζουμε και αρκετά παλιά adventures. Πέρα από αυτό, αισιοδοξούμε πως η χρυσή εποχή των adventures θα ξανάρθει και σύντομα μάλιστα! Ισως να μην ξαναδούμε βίντεο τύπου Phantasmagoria ή υπερπαραγωγές σε 3D, όμως πιστεύω πως το γεγονός ότι οι ίδιοι οι fans έχουν πάρει την κατάσταση στα χέρια τους και ετοιμάζουν ερασιτεχνικά -αλλά με πολύ μεράκι- sequels γνωστών σειρών του είδους αλλά και καινούρια παιχνίδια, είναι ιδιαίτερα ενθαρρυντικό και προδιαγράφει την πορεία του genre στο μέλλον. Μία πορεία που είμαι σίγουρος ότι θα μας δώσει adventures που θα θυμόμαστε για χρόνια!

Ο ΔΙΑΒΟΛΟΣ... ΣΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου και ο κύριος λόγος που σου στέλνω αυτό το mail είναι για το πολυσυζητημένο Diablo II. Δεν θα αναφερθώ στο save system του (ολίγον εκνευριστικό, αλλά τι να κάνουμε, θα προσαρμοσθούμε με τους κανόνες του παιχνιδιού), ούτε στο lag του (το οποίο δεν με ενδιαφέρει και πολύ για το λόγο ότι δεν παίζω στο Internet), αλλά στην κίνηση του βασικού χαρακτήρα!

Μα καλά, είναι ρεαλιστική αυτή η κίνηση του χαρακτήρα, ειδικά η διαγώνια; Εμένα πιο πολύ μου φαίνεται σαν να γλιστρά πάνω στο έδαφος παρά να κινείται, και μου "αρέσει" κιόλας ότι οι περισσότεροι παραπονιούνται για το save system του (μάλλον οι άνθρωποι το έκαναν έτσι για να δυσκολέψουν το παιχνίδι), αλλά για το θέμα της κίνησης δεν λένε τίποτα.

Κανονικά η Blizzard στο θέμα αυτό είναι απαράδεκτη, κατά τη δική μου άποψη. Τόσα χρόνια έκαναν να το φτιάξουν και στο τέλος "παίζεται" αν είναι άξια παραγωγή.

Anyway, αρκετά με τα άσχημά του, ας πούμε και κάτι για τα καλά του. Ενα μεγάλο ατού είναι οι ΤΡΟΜΕΡΕΣ cutscenes που έχει. Εγώ πιο πολύ παίζω για να τελειώσω κάθε act του και να δω την επόμενη cutscene (παρεμπιπτόντως είμαι στο 3ο act). Ελπίζω η τελική cutscene να είναι το ίδιο καλή όπως οι προηγούμενες, γιατί αν δεν αξίζει, τότε θα απογοητευτώ. Επίσης, ως παιχνίδι είναι πολύ εθιστικό και δύσκολο και σε αυτό συμβάλει και το save system του.

Anyway, ας φύγουμε από το Diablo II και ας πάμε σε άλλα θέματα. Πότε, επιτέλους, θα κυκλοφορήσουν τα The Summoner και Red Faction της Volition; Μια και λέμε για τη Volition, το ξέρετε ότι πουλήθηκε από την Interplay στην THQ; Κατά τη γνώμη μου, αυτή ήταν η πιο χαζή κίνηση της Interplay - μα να πουλήσει το "διαμάντι" της στην THQ; Τώρα πια είναι χλωμό αν θα ξαναδούμε Descent και FreeSpace, αφού η Volition επρόκειτο να κάνει τις συνέχειες και των δύο, ενώ η Outrage -δυστυχώς- δεν έχει ανακοινώσει τίποτα για τα μελλοντικά σχέδιά της.

Τέλος, ελπίζω ότι θα δημοσιεύσετε το mail μου (θα σας στέλνω σουβλάκια με πατάτες τηγανιτές και μπίρες BUD -που πίνει και η ξαδέλφη μου η Μαρία-, κάθε μήνα, άντε τυχεράκηδες). Επίσης, βλέπω το περιοδικό να καταντάει Heavy Metal. Αρκετά πια - δεν αντέχω άλλο να βλέπω να τσακώνονται για το ποια μπάντα είναι καλύτερη και αν οι νέοι Metallica είναι καλοί ή όχι. Παιδιά, μη φεύγετε πολύ από το θέμα και το στόχο του περιοδικού.

Πάντως, περιμένω απάντηση μέσω e-mail και ειδικά θα ήθελα να μου απαντήσει ο αγαπητός κύριος Κράτσας.

Φιλικά,

Σπύρος "Material Defender" Δήμας

Υ.Γ. 1: (Ωχ, αρχίσαμε...) Μου είπε ο αδερφός μου ότι είδε ένα trailer



Αλληλογραφία

του Unreal 2 και ότι το "πατάει" το Quake 3. Βρείτε το και σας χιλιοπαρακαλώ να το βάλετε στο CD του "PC Master" ASAP! Επίσης, βάλτε και virus definition updates για το Norton Antivirus αλλά και το McAfee.

Υ.Γ. 2: Ποια είναι η γνώμη σας για το PS2;

Υ.Γ. 3: Υστατο χαίρε στην 3dfx και την Cavedog. Αχ, πάει το καινούριο Total Annihilation...

Υ.Γ. 4: Σχετικά με αυτά που γράφω για το Diablo II, είναι προσωπικές μου απόψεις και αν κάνω κάποιο λάθος ή έθιξα κατά λάθος κάποιον, τότε παρακαλώ να με συγχωρέσετε και να με διορθώσετε.

Υ.Γ. 5: Γιατί δεν κάνετε έναν διαγωνισμό και ο/οι νικητής/ές του να έχουν την ευκαιρία να επισκεφθούν τα γραφεία του "PC Master" για να δουν από κοντά πώς γίνεται το αγαπημένο τους περιοδικό;

Φίλε Σπύρο,
Ο κ. Κράτσας σου απαντάει: ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΣΟΥΒΛΑΚΙΑ, ΟΙ ΠΑΤΑΤΕΣ ΚΑΙ ΟΙ ΜΠΙΡΕΣ; Η μήπως νομίζεις πως θα ξεχάσουμε την υπόσχεσή σου; Κατά τα άλλα, updates βάλαμε, αν είσαι καλό παιδί θα δεις και το trailer που ζήτησες στο επόμενο τεύχος. Για το PlayStation 2 δεν έχουμε επίσημη άποψη ως περιοδικό, αφού δεν ασχολούμαστε παρά μόνο με τα PCs. Τέλος, για να έρθει κανείς στα γραφεία μας δεν χρειάζεται διαγωνισμός: Η είσοδος είναι ελεύθερη! (Τώρα μπορεί, βέβαια, να υπάρχει ένα προβληματάκι ως προς την έξοδο -από πού θα φύγεις, που λένε και στα γήπεδα- αλλά αν έχεις μαζί σου τα σουβλάκια και τις μπίρες, κάτι θα κάνουμε). Α, και για το Diablo 2 σε συγχωρούμε, για τελευταία φορά όμως, ΟΚ;

ΩΡΑ ΓΙΑ... DOWNLOADING!

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι και εγώ ένας από τους αμέτρητους αναγνώστες σου που κάθε μήνα παίρνουν το αγαπημένο τους περιοδικό γεμάτο από ενδιαφέροντα θέματα και στήλες. Ας προχωρήσουμε όμως στο ψητό.

Θα ήθελα, σε παρακαλώ, να μου στείλεις μερικές διευθύνσεις για να κατεβάσω τις καινούριες εκδόσεις των ακόλουθων παιχνιδιών: Theme Hospital, Dungeon Keeper και Deeper Dungeons της Bulfrog, Age of Empires και Rise of Rome, Command and Conquer Red Alert και των expansions του Counterstrike και Aftermath της Westwood, Dark Omen, Moto Racer και Superbike 2000, Need for Speed 3: Hot Pursuit της Electronic Arts, Quake της ID Software, Virtua Squad και Rally Championship International Off-Road Racing της Sega, Lula της Take2, Worms2 της Microprose, Constructor της Acclaim, Grand Theft Auto και Grand Theft Auto2, Mortal Kombat 4, Seven Kingdoms, Roller Coaster Tycoon, Simcity 3000.

Επίσης, θα ήθελα να σας παρακαλέσω -αν γίνεται- να συμπεριλάβετε στο επόμενο CD του περιοδικού την τελευταία έκδοση του Quake 3, καθώς και μερικά από τα mods του και, αν μπορείτε, να γράψετε ένα review για το νέο Theme Park Inc.

Κατανοώ το φόρτο εργασίας σας και ότι αρκετά από τα παιχνίδια είναι παλιά, αλλά αρκετό καιρό παιδεύομαι στο Internet χωρίς κανένα αποτέλεσμα. Αν δεν μπορείτε να δημοσιεύσετε το γράμμα εξαιτίας της έκτασής του, ελπίζω σε μια σύντομη απάντηση. Ευχαριστώ για την κατανόησή σας.

Ανδρέας Τάγαρης

Φίλε Ανδρέα,
Μην ανησυχείς, να είσαι σίγουρος πως έχεις την αμέριστη κατανόησή μας. Review για το Theme Park Inc. θα βρεις στο τεύχος που ήδη κρατάς στα χέρια σου (ή έχεις ακουμπήσει σε κάποιο τραπέζι, καναπέ ή πάτωμα εν πάσει περιπτώσει), ενώ τα παιχνίδια που θέλεις μπορείς να τα κατεβάσεις από τη διεύθυνση http://www2.bsa.org/hellas/

Happy downloading!

ΘΕΜΑΤΑ... ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΙΚΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

Αγαπητό "PC Master",
Φυσικά και είμαι ικανοποιημένος που πραγματοποιήσατε την επιθυμία μου και δημοσιεύσατε το γράμμα μου, για αυτό και σας ευχαριστώ πάάάρααα πολύ. Ομως μου παρουσιάστηκε ένα πρόβλημα. Αφού έκανα unzip τα αρχεία με τα cardsets και το patch 2, τα έβαλα στην Magic: The Gathering Encyclopedia και μετά έβαλα το CD-ROM για να παίξω. Ε, μετά την εισαγωγή μού έβγαζε ένα μήνυμα λάθους και δεν μπορούσα να προχωρήσω. Τότε πήγα να διαγράψω την Encyclopedia για να την κάνω πάλι install και μου βγάζει ότι το αρχείο smack32x δεν μπορεί να διαγραφεί και από τότε δεν μπορώ να μπω καθόλου στην Encyclopedia. Μήπως μπορείτε να με βοηθήσετε; Σας παρακαλώ, βοηθήστε με γιατί έχω απελπιστεί.

Ευχαριστώ προκαταβολικά.
Ενας φανατικός αναγνώστης,
WIZARD GABRIEL



Αγαπητέ φίλε,
Δοκίμασε να κάνεις scandisk και defragment το δίσκο σου (από το Start menu - Accessories - System Tools) πριν δοκιμάσεις οτιδήποτε άλλο. Αν δεν πετύχεις τίποτα, bootάρισε τον υπολογιστή σε καθαρό DOS ή βγες σε DOS με Start - Shut Down - Restart in MS-DOS mode και δοκίμασε να σβήσεις το αρχείο από εκεί, αφού πρώτα το κρατήσεις σε backup σε ένα άλλο folder. Αν όλα αποτύχουν, μάλλον δεν γλιτώνεις μια ωραία επανεγκατάσταση των Windows...

ΑΧ, ΑΥΤΕΣ ΟΙ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΕΣ!

Σας αποστέλλω αυτήν την επιστολή για δημοσίευση στη στήλη της "Αλληλογραφίας" και περιμένω τα σχόλιά σας. Καταρχήν, πρέπει να συγχαρώ το περιοδικό σας για την καταπληκτική δουλειά που κάνει στο χώρο της ενημέρωσης για τον κόσμο των παιχνιδιών για PCs. Νομίζω ότι είναι καινοτομία για ένα περιοδικό ειδικής θεματογραφίας, όπως το δικό σας, να περιλαμβάνει και γενικότερα θέματα για τους υπολογιστές. Επίσης, διαθέτετε φοβερό χιούμορ (ακόμα γελάω με το άρθρο για το τι μάθαμε από τον κινηματογράφο).

Θα μου επιτρέψετε, όμως, να σας ασκήσω και λίγη, καλόπιστη ελπίζω, κριτική. Αρχικά θα σας επιστήσω την προσοχή στην υψηλή βαθμολογία που συγκεντρώνουν τα περισσότερα από τα παιχνίδια που σχολιάζετε. Βαθμολογία πάνω από 90% σημαίνει λογικά ότι το παιχνίδι διαθέτει όλα τα στοιχεία που το καθιστούν από τα κορυφαία του είδους του. Αρα

δεν πρέπει να λείπει από κανέναν λάτρη της κατηγορίας του (και αυτό προτείνετε σε πολλά reviews), ενώ και άλλοι μπορούν να το δοκιμάσουν χωρίς να απογοητευτούν. Ταυτόχρονα υψηλή βαθμολογία δηλώνει και ανάλογη αντοχή στο χρόνο. Θα σας αναφέρω, λοιπόν, τώρα μια σειρά παιχνιδιών στα οποία δώσατε υψηλή βαθμολογία και αμφιβάλλω αν αυτοί που κάθισαν και ασχολήθηκαν σοβαρά με αυτά ξεπερνούν τα δάχτυλα του ενός χεριού: Lemmings Revolution και Icewind Dale (ποια;!!!) με βαθμολογία 90% και 94% αντίστοιχα στο τεύχος 124, F.A. 18 96%(!), τεύχος 125, Star Trek Elite Force με 90% στο τεύχος 130. Η αναφορά είναι ενδεικτική, αλλά φανερώνει ότι και στο ίδιο τεύχος πολλές φορές υπάρχουν 3-4 παιχνίδια με βαθμολογία άνω του 90%. Καλά, και τι σε πειράζει αυτό, θα με ρωτήσετε; Με πειράζει, γιατί το περιοδικό σας έχει ως κύριο σκοπό τη διευκόλυνση στην αγορά ενός παιχνιδιού. Πώς διευκολύνομαι όταν βλέπω ότι πολλά παιχνίδια συγκεντρώνουν πολύ καλές κριτικές; Να τα αγοράσω όλα και να τα δοκιμάσω είναι μάλλον δύσκολο (15.000 είναι πολλά λεφτά για ένα παιχνίδι, αν δεν το παίξεις κιόλας...). Επίσης, η υψηλή βαθμολογία είναι και ιεροσυλία απέναντι σε παιχνίδια-θρύλους (πώς είναι δυνατόν το Half-Life που παίζεται ανελλιπώς σχεδόν δύο χρόνια μετά την κυκλοφορία του με άπειρα adds-on και mods να συγκεντρώνει την ίδια περίπου βαθμολογία με το Icewind Dale; Ε, δεν γίνεται, πώς να το κάνουμε!!). Μπορείτε να μου ανταπαντήσετε ότι σήμερα γενικώς κυκλοφορούν φοβερά παιχνίδια, αλλά αυτό μάλλον πρέπει να σας οδηγήσει στην εφαρμογή πιο αυστηρών κριτηρίων στη βαθμολόγηση (π.χ. μικρή σημασία στα καλά γραφικά, σημαντικό κριτήριο η πρωτοτυπία και το χιούμορ κ.λπ.). Τέλος, και το πώς το παιχνίδι αναμένεται να πάει στην Ελλάδα είναι γελοίο να μην το λαμβάνετε καθόλου υπόψη, καθώς οδηγείστε σε τρελές βαθμολογίες. Ετσι, βαθμολογήσατε το FIFA 2001 με 81% (εξαίρεση απ' τον κανόνα της υψηλής βαθμολογίας) παρασυρόμενοι μάλλον από αμερικανικά περιοδικά, τα οποία σε μια χώρα όπου αγνοούν πλήρως το ποδόσφαιρο, έχουν υψηλά κριτήρια για ένα σχετικό παιχνίδι. Ομως, η ελληνική αγορά έχει δείξει υπερβολική αγάπη για σχετικούς τίτλους (όπως λέγεται δεν υπάρχει gamer στην Ελλάδα που να μην έπαιξε το FIFA 2000) και ήδη δείχνει μεγάλη ζήτηση για το FIFA 2001. Δώσε στον Ελληνα 50% στο FIFA 2002 και αυτός θα πει: ποδόσφαιρο να είναι και ό,τι θέλει ας είναι. Δώσ' του 100% σε παιχνίδια όπως το SWat 3 Elite Edition ή το Rainbow Six Rogue Spear και αυτός σε γενικές γραμμές θα αδιαφορήσει. Και δίκαια, αφού τέτοια παιχνίδια παραπέμπουν ευθέως στον αμερικανικό τρόπο σκέψης, σύμφωνα με τον οποίο είναι οι "προστατευτές" της διεθνούς έννομης τάξης που επεμβαίνουν και καθαρίζουν τον κόσμο από τους ''κακούς'' (μήνυμα που μας περνούν, βέβαια, και από τις ταινίες, ώστε να το νιώσουμε καλύτερα!). Οσο καλό και αν είναι ένα τέτοιο παιχνίδι, πώς να το κάνουμε, δεν συγκινεί καθόλου τον Ελληνα.

Μάλλον φλυάρησα, οπότε περιορίζομαι να σας παροτρύνω και για τον εμπλουτισμό της ύλης του CD. Καλή ιδέα θα ήταν να προσφέρετε και δεύτερο CD, όπου θα περιέχονται π.χ. οι λύσεις όλων των παιχνιδιών των δύο τελευταίων χρόνων και άλλα demos.

Σας χαιρετώ, λοιπόν, και περιμένω με ανυπομονησία την απάντησή σας!

Φιλικά,
Κώστας Νικολάου

Υ.Γ.: Αν δεν μπορείτε, λόγω έκτασης, να δημοσιεύσετε όλη την επιστολή, σας παρακαλώ να δημοσιεύσετε κάποια αποσπάσματά της!

Φίλε Κώστα,
Σε ευχαριστούμε για την κατάθεση των απόψεών σου. Οπως

WANTED



ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ... DEAD OR ALIVE!

(Κατά προτίμηση το δεύτερο)

- Ανήκετε σε αυτούς που κυριολεκτικά "ξετινάζουν" όποιο παιχνίδι πέσει στα χέρια τους; Σας αρέσει να ψάχνετε για κάθε μυστικό που κρύβει το αγαπημένο σας game και δεν κοιμάστε ήσυχοι μέχρι να ανακαλύψετε τα πάντα;
- Μήπως είστε "μαιτρ" σε θέματα hardware; Φτιάχνετε από χόμπι τους υπολογιστές των φίλων σας και μετά καμαρώνετε βλέποντάς τους να λειτουργούν στην εντέλεια; Ενημερώνεστε τακτικά για όλα τα τεκταινόμενα του χώρου στην Ελλάδα αλλά και σε διεθνές επίπεδο;
- Σας αρέσει να ψάχνετε για καινούριες εξελίξεις και δρώμενα στον τομέα της Πληροφορικής; Σας τυχαίνει συχνά να λέτε στον εαυτό σας "ε, ρε και να ήμουνα συντάκτης του 'PC Master', τι θα είχα να γράψω!";

Ποιος ξέρει, λοιπόν, ίσως να ήρθε η ώρα να γίνετε! Αν ανήκετε σε μία από τις τρεις κατηγορίες, χειρίζεστε σωστά την ελληνική γλώσσα, έχετε αρκετό ελεύθερο χρόνο και οι γνώσεις σας εμπίπτουν στους τομείς ενδιαφέροντος του περιοδικού μας, γιατί δεν δοκιμάζετε; Αρκεί ένα τηλεφώνημα στον κ. Καφούρο (9238672-4, Δευτέρα έως Παρασκευή 10:30 - 15:00) και... ίσως είστε εσείς ο επόμενος εσωτερικός ή εξωτερικός συντάκτης του "PC Master"!

ΠΡΟΣΟΧΗ (για να μην ξεχνιόμαστε): Η αντοχή στο μαστίγωμα κρίνεται απολύτως απαραίτητη καθώς και η δυνατότητα πιστής τήρησης χρονοδιαγραμμάτων και προθεσμιών. Η θέση προορίζεται μόνο για όσους διαθέτουν το απαιτούμενο τσαγανό, σε επαρκέστατες μάλιστα ποσότητες...

Αλληλογραφία

θα δεις και στην πρώτη σελίδα του "Game Club" κάθε τεύχους του περιοδικού, βαθμολογία 90% σημαίνει πως πρόκειται για "ένα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας". Αντίστοιχα μπορείς να δεις πώς μεταφράζονται και οι υπόλοιπες βαθμολογίες.

Το Icewind Dale είναι ένα εξαιρετικό RPG, που σίγουρα άξιζε την υψηλή βαθμολογία και συνεχίζει να απασχολεί τους φίλους του είδους. Το πώς θα πάει ένα παιχνίδι στην Ελλάδα, δεν μπορούμε να το προδικάσουμε, ούτε είναι δυνατόν να γνωρίζουμε από πριν ποια παιχνίδια θα αντέξουν "για μια αιωνιότητα". Οταν, για παράδειγμα, έγραφα πριν από χρόνια το review του Warcraft 2, πώς ήταν δυνατόν να ξέρω από τότε πως θα αναδειχθεί σε ένα από τα κορυφαία multiplayer games όλων των εποχών και θα παίζεται ακόμα και εν έτει 2001; Reviewers είμαστε, όχι το Μαντείο των Δελφών. Θα μου επιτρέψεις, επίσης, να διαφωνήσω ως προς το αν η εμπορικότητα ενός παιχνιδιού πρέπει να αποτελεί κριτήριο για την αξιολόγησή του. Αν κάποιος βγάλει το 2004 έναν τίτλο με θέμα τους Ολυμπιακούς Αγώνες της Αθήνας, δεν είναι διόλου απίθανο να σπάσει όλα τα ρεκόρ πωλήσεων στη χώρα μας. Αυτό τι σημαίνει, πώς ακόμα κι αν είναι "μάπα το καρπούζι" πρέπει εμείς να του βάλουμε 100%;

Ο ΝΟΜΟΣ ΤΗΣ ΑΠΟΓΟΗΤΕΥΣΗΣ ΤΩΝ ΑΙΛΟΥΡΟΕΙΔΩΝ

Όταν η γάτα σου έχει αποκοιμηθεί στα γόνατά σου και δείχνει αξιαγάπητη και ευτυχισμένη, τότε είναι η στιγμή που πρέπει ξαφνικά να πας στην τουαλέτα!!!

Αγαπητοί συντάκτες,

Ο παραπάνω νόμος είναι άμεση απόρροια του νόμου του Μέρφι: "Αν κάτι μπορεί να πάει στραβά, θα πάει". Μάλλον ο αγαπητός συντάκτης της στήλης "Μεταξύ μας" γνωρίζει πολύ καλά αυτούς τους νόμους, αν κρίνω από τις "εξυπνάδες" (όπως ο ίδιος χαρακτηρίζει) που παραθέτει στα περιθώρια των σελίδων!

Ας γίνουμε όμως και λίγο σοβαροί, όσο βέβαια μας επιτρέπει η τρέλα της εποχής μας! Θα ήθελα να εκφράσω τα θερμά μου συγχαρητήρια για το περιοδικό σας και το μεράκι που δείχνετε για τη δουλειά σας. Πραγματικά, έχετε καταφέρει να εκδώσετε ένα από τα καλύτερα περιοδικά του ελληνικού Τύπου και όχι μόνο του Τύπου για υπολογιστές. Φαίνεται πως αγαπάτε αυτό που κάνετε. Αυτό που πιστεύω ότι σας διακρίνει και έλκει πολλούς αναγνώστες κάθε ηλικίας είναι το φιλικό και παρεΐστικο κλίμα που έχετε δημιουργήσει μέσα από την ύλη του "PC Master". Τα συνεχή πειράγματα μεταξύ των συντακτών και των αναγνωστών, οι πολλές και ενδιαφέρουσες στήλες επικοινωνίας με το περιοδικό ("User power", "Μεταξύ μας", "Αλληλογραφία"), οι πολλές στήλες γενικού ενδιαφέροντος και τα κατά καιρούς ερωτηματολόγια (αλήθεια, τι έγιναν τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου που είχατε συμπεριλάβει στο περιοδικό πριν από 6-7 μήνες;) και οι διαγωνισμοί που ενσωματώνετε στην ύλη φέρνουν πολύ κοντά σε εσάς όλους εμάς.

Με αυτό το γράμμα μου, λοιπόν, θα ήθελα να εκφράσω τις απόψεις σε μια καλή μου παρέα.

Νέα ύλη του περιοδικού:

Για άλλη μία φορά μάς τρελάνατε με τις εκπλήξεις σας! Πραγματικά πολλά μπράβο! Εχω μόνο δύο παρατηρήσεις: 1. Η νέα στήλη "PC Matrix" δεν ήταν και τόσο καλή ιδέα, αφού μπερδεύει πολλά θεματάκια μαζί (γενικά μου αρέσει η ταξινόμηση μεγάλου βαθμού, γι' αυτό και το αναφέρω). 2. Νομίζω πως προσθέσατε πολύ λευκό χρώμα στο περιοδικό (στήλη "Μεταξύ μας", "PC Spy", "The 4th Coming") και χάθηκε η αυτόματη αναγνώριση των στηλών από τους αναγνώστες.

Ελληνική γλώσσα και PC:

Νομίζω πως το θέμα είναι αρκετά πιο σοβαρό από ό,τι φαίνεται. Με εξέπληξε, μάλιστα, η απάντησή σας στον Δημήτρη Μουρατίδη (τ. 133). Το να αντιμετωπίζουμε το θέμα της ελληνικής γλώσσας έτσι "ελαφρά", είναι αρκετά ανησυχητικό. Δεν είναι δυνατόν να χαρακτηρίζετε "έξαρση εθνικής περηφάνιας" το γεγονός ότι κάποιοι αναγνώστες ζητάνε περισσότερα ελληνικά στα άρθρα σας και γενικά στον κόσμο της πληροφορικής. Σίγουρα, συμφωνώ με το επιχείρημα ότι η πληροφορική απλώθηκε στον κόσμο με τη βοήθεια της αγγλικής γλώσσας και ότι σε αυτήν πρέπει να μείνουν οι όροι της, αλλά αυτό απέχει πολύ από το να διαβάζουμε άρθρα που περιέχουν λέξεις στα αγγλικά, όπως "icon", "artists", "resources", "split screen" και πάρα πολλές άλλες, τις οποίες χρησιμοποιείτε απλά και μόνο επειδή έτσι έχετε συνηθίσει με τα χρόνια που ασχολείστε με τα PCs και όχι επειδή έχει καθιερωθεί κάποιος όρος στα αγγλικά. Το πιο περίεργο μάλιστα είναι όταν διαβάζω κάποιες κατηγοριοποιήσεις παιχνιδιών του στυλ "combat flight real time first person strategy airplane simulator" (δικό μου αυτό). Αλήθεια, πού τους βρίσκετε αυτούς τους χαρακτηρισμούς; Πιστεύω, λοιπόν, πως τα παιχνίδια δεν μπορούν να χαρακτηριστούν επιστήμη ώστε να διατηρήσουμε κάποια διεθνή ορολογία. Ας γίνουμε λίγο πιο φανατικοί Ελληνες, όσο εθνικιστικό και αν ακούγεται αυτό! Ας αφήσουμε λίγο το "ωχ αδερφέ, και τι έγινε;".

PC Master-Παιχνίδια περιπέτειας (adventure):

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να αναφερθώ σε δύο θέματα μαζί συνδυάζοντάς τα σε ένα κοινό σημείο. Θα καταλάβετε στη συνέχεια. Διαβάζω τα τελευταία 2-3 χρόνια για κρίση στα adventures, μείωση της ποιότητάς τους για χάρη των γραφικών κ.λπ. Μήπως, όμως, οι μόνοι υπεύθυνοι για αυτό δεν είναι οι εταιρείες, όπως συνηθίζουμε να λέμε; Μήπως φταίνε και οι ίδιοι οι καταναλωτές; Θα γίνω πιο σαφής συγκρίνοντας την ύλη του περιοδικού σας με τα adventure παιχνίδια. Δηλαδή, όπως εσείς επιλέξατε (προφανώς μετά από κάποιο σχέδιο marketing και promotion) να προσθέσετε στο περιοδικό στήλες γενικού ενδιαφέροντος, όπως "Next Generation", "New Millennium", "Cinemaster", αφού αυτές ενδιαφέρουν τους αναγνώστες/πελάτες σας (αν και άσχετες με το είδος που ειδικεύεται το περιοδικό), έτσι και οι κατασκευάστριες εταιρείες παιχνιδιών αποφάσισαν να προσθέσουν 3D γραφικά, να δημιουργήσουν παιχνίδια που έχουν στοιχεία από πολλά είδη (π.χ. περιπέτειας/στρατηγικής κ.λπ.) και να μειώσουν ίσως την ποιότητα και τη δυσκολία των γρίφων. Με αυτό τον τρόπο το αγοραστικό κοινό τους αυξάνεται, τα κέρδη το ίδιο και οι εταιρείες επιβιώνουν. Εδώ νομίζω, όμως, πως τίθεται ένα ωραίο ερώτημα: "Ως ποιο βαθμό πρέπει και μπορούν οι εκάστοτε καταναλωτές να καθορίζουν την ποιότητα και τα χαρακτηριστικά του προϊόντος"; Την απάντησή σας την έχετε δώσει ήδη σε πολλά γράμματα: "...αν κάποια στήλη αποδειχθεί πως δεν εμπίπτει στα ενδιαφέροντά σας, δεν θα διστάσουμε να την αφαιρέσουμε". Προσωπικά, πάντως, θα διαφωνήσω με αυτή την άποψη, για λόγους που δεν γίνεται να αναλύσω εδώ, αφού θα χρειαστεί πολύ μελάνι από τον εκτυπωτή μου και το θέλω!!!

Πειρατεία:

Το μόνο που θα αναφέρω στο πολυσυζητημένο αυτό θέμα, είναι απλά το ότι όλοι μας έχουμε συνηθίσει να τη "βολεύουμε" με τον ένα ή τον άλλο τρόπο (χαρακτηριστικό του λαού μας) και να κατηγορούμε όλους τους άλλους για τη μιζέρια και τη βλακεία μας (επίσης χαρακτηριστικό του λαού μας). Αρα το πρόβλημα δεν θα λυθεί όσο δεν αλλάζουμε νοοτροπία και σκεπτικό.

Υπάρχουν τόσα πολλά θέματα στα οποία θα ήθελα να αναφερ-

θώ, αλλά σκέφτηκα πως θα ήταν καλύτερα να συνεχίσω σε κάποιο άλλο γράμμα μου. Μόνο θα ήθελα να ρωτήσω αν γνωρίζετε κάποιο πρόγραμμα που να μπορείς να ζωγραφίσεις συστήματα μπάσκετ και να γράφεις και σχόλια για αυτά ταυτόχρονα (το ζητάει απελπισμένα ένας φίλος μου προπονητής).

Πάρα πολλά συγχαρητήρια και πάλι για το περιοδικό σας, είστε πάρα πολύ καλοί! Συνεχίστε τη δουλειά και το μαστίγωμα (πολύ θα ήθελα μια φορά να περάσω από τα γραφεία σας να σας γνωρίσω από κοντά)! Πολλά συγχαρητήρια στον κ. Τσουρινάκη, ο άνθρωπος είναι πραγματικός ερασιτέχνης (αρχ. Εράω-ω=αγαπώ+τέχνη)! Πολλά συγχαρητήρια επίσης στον κ. Κυριακό Γιώργο, ο οποίος γράφει πολύ καλά και έξυπνα άρθρα, αλλά έχει χαθεί τελευταία!!!

Με εκτίμηση,

Κολομβούνης Στέλιος, πραγματικός αναγνώστης σας

Φίλε Στέλιο,

Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια και ελπίζουμε να είμαστε η παρέα σου για πολλά χρόνια ακόμη. Ας δούμε λίγο τα όσα θίγεις στην ενδιαφέρουσα επιστολή σου:

1. Η γλώσσα είναι και οφείλει να είναι όργανο επικοινωνίας και όχι μέσο προβολής εθνικών/πατριωτικών απόψεων. Μπορεί στη δική μας γλώσσα να έχουν γραφτεί αναρίθμητα υπέροχα επιστημονικά δοκίμια, ποιητικές συλλογές, θεατρικά έργα, μυθιστορήματα, τραγούδια κ.ο.κ., ωστόσο το ίδιο ακριβώς έχει συμβεί και σε πολλές άλλες γλώσσες των λαών αυτού του πλανήτη. Καθώς λοιπόν ο ανθρώπινος πολιτισμός εξελίσσεται με την πάροδο των αιώνων, είναι φυσικό να εμφανίζονται νέες έννοιες που οι γλώσσες δεν έχουν προβλέψει και πρέπει να δημιουργηθούν οι αντίστοιχοι όροι για να τις περιγράψουν σωστά. Ε, όπως λοιπόν στην ιατρική για τους όρους αυτούς χρησιμοποιούνται κατά κόρον ελληνικές ρίζες, αφού εμείς ανήκουμε στους πρωτοπόρους αυτής της επιστήμης, έτσι και στην πληροφορική χρησιμοποιούνται αντίστοιχα αγγλοσαξονικές ρίζες, στην όπερα λατινικές/ιταλικές κ.ο.κ., κάτι απόλυτα λογικό, αφού οι πρωτοπόροι κάθε είδους όρισαν και την αρχική ορολογία βάσει της οποίας προέκυψαν οι ρίζες και οι καταλήξεις που χρησιμοποιούνται ευρέως σε κάθε μετεξέλιξη της ορολογίας αυτής. Οπως καταλαβαίνεις, οι Αμερικανοί, για παράδειγμα, δεν είναι κουτόφραγκοι όταν λένε τη χλωροφύλλη "chlorophyll", ούτε εμείς πιο μάγκες όταν αποκαλούμε τα shoot'em up "παιχνίδια βολών". Το θέμα είναι πότε επικοινωνούμε καλύτερα και πότε καταλαβαίνουμε αβίαστα ο ένας τον άλλον. Αν αυτά επιτυγχάνονται, τότε χρησιμοποιούμε τη σωστή γλώσσα.

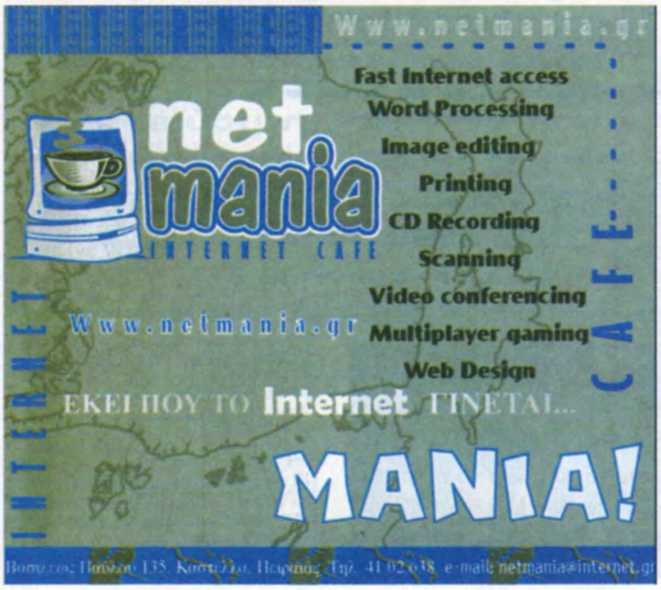
2. Αν πιστεύεις πως οι εταιρείες αύξησαν το κοινό τους με τις ενέργειες που περιγράφεις, τότε ναι, από τη σκοπιά τους καλώς έπραξαν. Για να το αντιστρέψω, αν το κοινό επικροτεί κάποιες ενέργειες -και το δείχνει έμπρακτα αυξανόμενο σε πλήθος-, τότε αυτοί που τις έκαναν, καλώς τις έκαναν. Από την άλλη, αν αυτοί που δεν επικροτούν αλλά αντιτίθενται συνιστούν και αυτοί ένα ικανό πλήθος, ε, δεν θα πρέπει και αυτοί να ικανοποιηθούν; Μάλλον ναι. Αρα το ερώτημα είναι πιο σύνθετο, αφού ναι μεν η πλειοψηφία καθορίζει τις όποιες εξελίξεις, αλλά μια ισχυρή μειοψηφία δεν μπορεί ποτέ να αγνοείται - αν δεν της δίνουν βήμα θα το αναζητήσει μόνη της, και η αναστάτωση που θα προκληθεί θα απειλήσει σοβαρά την ηρεμία της πλειοψηφίας, όπως έχει δείξει άπειρες φορές μέχρι τώρα η ιστορία της ανθρωπότητας.

3. Πρόγραμμα ειδικό για να ζωγραφίζεις συστήματα μπάσκετ δεν γνωρίζω. Φαντάζομαι, όμως, πως ένα καλό πρόγραμμα ζωγραφικής και επεξεργασίας εικόνας θα κάνει τη δουλειά του με λίγη προσπάθεια.

PC


HYPER CORNER
"CYBERING... SINCE 1995"
Internet Cafe
102, Ag. Ioannou str., 153 42 Ag. Paraskevi, Athens
Tel.: 6009442, Fax: 6015981


Xplorer
Glyfada Internet café
ΠΛΑΤΕΙΑ ΧΩΡΙΚΩΝ 4
(πίσω από τα ΥΒΟΝΝΗ STORES και τον Κωτσόβολο)
Τηλ.: 9680620 www.xplorer.gr
E-mail: info@xplorer.gr
Leased line 144kbps


Www.netmania.gr
Fast Internet access
Word Processing
Image editing
Printing
CD Recording
Scanning
Video conferencing
Multiplayer gaming
Web Design
net mania
INTERNET CAFE
Www.netmania.gr
ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΤΟ Internet ΓΙΝΕΤΑΙ...
MANIA!
INTERNET
CAFE
e-mail: netmania@internet.gr


MUSEUM
INTERNET
CAFE
PATISION 46, MUSEUM, ATHENS,
Tel.: 8833418
www.museumcafe.gr
e-mail: museum_net_cafe@yahoo.com


bitsandbytes
www.b-and-b.gr
Internet Point -50 PCs-
Ακαδημίας 78, 106 78
Τηλ.: 3822545-6, 3306590


ATHENS INTERNET
C@fe4U
44, Ippokratous Str.
Tel./Fax: 3611981
www.cafe4u.gr, e-mail: cafe4U@mail.com
FAST CONNECTION

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά οτιδήποτε ενδιαφέρει τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

των Δημήτρη "Red or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@compupress.gr
Οδυσσέα Κουράφαλου
Darklord@compupress.gr

DRACULA 2000

Είδος Θρίλερ/Τρόμου

Σκηνοθεσία
Patrick Lussier

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Jonny Lee Miller, Justine Waddell, Gerard Butler, Colleen Fitzpatrick, Jennifer Esposito, Danny Masterson, Jeri Ryan, Lochlyn Munro, Sean Patrick Thomas, Omar Epps, Christopher Plummer, Shane West

Για δεύτερο συνεχόμενο μήνα θα παρουσιάσουμε μία ταινία που εντάσσεται στην ευρύτερη κατηγορία των ταινιών τρόμου. Η αρχή έγινε στο προηγούμενο τεύχος με το "Blair Witch 2". Το "Dracula 2000" είναι η σύγχρονη αναβίωση του μύθου του κόμη Δράκουλα, του πασίγνωστου μυθιστορήματος του Bram Stoker. Οι φίλοι των ταινιών του είδους θα έχουν δει σίγουρα τη σχετική ταινία, που γνώρισε μεγάλη επιτυχία πριν από μερικά χρόνια. Η ιστορία διαδραματίζεται, φυσικά, στη σύγχρονη εποχή και συγκεκριμένα στο έτος 2000. Ο Van Helsing (Christopher Plummer), ο αιώνιος κυνηγός του κόμη Δράκουλα, έχει καταφέρει να διατηρηθεί ζωντανός όλα αυτά τα χρόνια καθώς τρέφεται συνεχώς με το αίμα που έχουν ρουφήξει βδέλλες από βαμπίρ (εγώ δεν ξέρω τίποτα, έτσι λέει το σενάριο!). Ο βασικός σκοπός του είναι να καταφέρει κάποια στιγμή να βρει έναν τρόπο για να εξολοθρεύσει για πάντα τον μισητό εχθρό του, κόμη Δράκουλα (Gerard Butler). Στην παρούσα φάση, πάντως, έχει καταφέρει να τον φυλακίσει σε ένα ασημένιο φέρετρο σε μία κατασκότεινη καταπακτή στο κατάστημα που διατηρεί με αντίκες. Το κατάστημα του Van Helsing φυλάγεται με τα καλύτερα συστήματα ασφαλείας που επιτρέπει η σύγχρονη τεχνολογία. Μην ξεχνάτε, άλλωστε, πως βρισκόμαστε στο έτος 2000... Παρ' όλα αυτά, μία ομάδα νεαρών διαρρηκτών θα καταφέρει να διεισδύσει σε αυτό, με σκοπό να κλέψει το ασημένιο φέρετρο πιστεύοντας πως περιέχει μία αμύθητη περιουσία. Πού να ήξεραν, όμως, τα παλικάρια τι τα περιμένει. Ο κόμης κάποια στιγμή ξυπνάει και, φυσικά, δεν χάνει καθόλου τον καιρό του με το να ευχαριστήσει την παρέα που τον ελευθέρωσε. Αντίθετα τους εξολοθρεύει πολύ εύκολα και βρίσκεται και πάλι ελεύθερος και ωραίος. Η πρώτη κίνησή του είναι να πάει να συναντήσει την κόρη του Van Helsing που εργάζεται σε μία δισκογραφική εταιρεία. Την ίδια στιγμή ο Van Helsing αντιλαμβάνεται τι έχει συμβεί και ξεκινάει το κυνήγι του Δράκουλα πριν ο τελευταίος να προλάβει να φτάσει στην κόρη του.





Ξενίζει η "συμβίωση" μεταξύ της σύγχρονης εποχής και της κλασικής παραδοσιακής φιγούρας του Δράκουλα.

Το σενάριο σε γενικές γραμμές είναι αρκετά τετριμμένο, ενώ δεν θα λέγαμε πως διαθέτει και πολλά ίχνη πρωτοτυπίας. Ξενίζει αρκετά η "συμβίωση" που προσπαθεί να πετύχει η ταινία μεταξύ της σύγχρονης εποχής κατά την οποία διαδραματίζεται και της κλασικής παραδοσιακής φιγούρας του Δράκουλα. Μην ξεχνάμε, άλλωστε, πως η μεγάλη επιτυχία που έχουν γνωρίσει οι ταινίες του κόμη Δράκουλα βασίζονται μεταξύ πολλών άλλων παραγόντων και στην ατμόσφαιρα που δημιουργεί το περιβάλλον αλλά και στην εποχή όπου διαδραματίζονται. Το "Dracula 2000" δεν τα πηγαίνει και πολύ καλά στον τομέα της ατμόσφαιρας. Σύμφωνα με τα reviews που διαβάσαμε στο Internet, υπάρχουν αρκετές σκηνές που προκαλούν την απορία του θεατή. Για παράδειγμα, η ταινία ξεκινάει με την είσοδο των διαρρηκτών στο κατάστημα του Van Helsing. Αυτοί χρησιμοποιούν διάφορα εξωπραγματικά μέσα για να μπορέσουν να ξεπεράσουν τα συστήματα ασφαλείας. Στην αρχή ο θεατής νομίζει πως παρακολουθεί μία hi-tech ταινία επιστημονικής φαντασίας. Ξαφνικά προσγειώνεται απότομα με την έλευση του Δράκουλα στο προσκήνιο.

Γενικότερα το "Dracula 2000" αντιμετωπίζεται από τους κριτικούς του εξωτερικού ως άκρως εμπορική προσπάθεια με αδύνατο σενάριο. Όπως και να 'χει, πάντως, πρόκειται σίγουρα για κάτι εντελώς διαφορετικό από τα συνηθισμένα. Προσωπικά δεν θα χάσω την ευκαιρία να δω την ταινία όταν έρθει στη χώρα μας, ακόμα και έπειτα από την ανάγνωση των reviews των κριτικών, η πλειονότητα των οποίων δεν συμπάθησε την ταινία.

CINE news



Μια και θα αναφερθούμε στην DVD έκδοση του "Matrix", θα δώσουμε κάποια στοιχεία για το δεύτερο μέρος της ταινίας τα οποία καταφέραμε να συλλέξουμε στο Internet. Σύμφωνα με τις επίσημες ανακοινώσεις, λοιπόν, της Warner Brothers, η προβολή του "Matrix 2" θα ξεκινήσει, στην Αμερική φυσικά, τον Δεκέμβριο του 2002. Οι πρωταγωνιστές θα είναι οι ίδιοι με αυτούς του πρώτου μέρους. Τον πρωταγωνιστικό ρόλο θα έχει ο Keanu Reeves (Neo), η γλυκιά Carrie-Anne Moss θα υποδυθεί και πάλι την Trinity, ενώ ο Laurence Fishburne το μυστηριώδη Μορφέα.

Ο Anthony Hopkins απέρριψε πρόταση να πρωταγωνιστήσει μετά το αναμενόμενο Hannibal και σε "prequel" της "Σιωπής των Αμνών" ως Hannibal Lecter και πάλι. Ο Ουαλός ηθοποιός πιστεύει πως η συμμετοχή και στην τρίτη ταινία θα ήταν "too much" για το κοινό, έπειτα μάλιστα από την επιτυχία που γνώρισε το "Hannibal".

Ο Pierce Brosnan έχει από καιρό ανακοινώσει ότι η τελευταία ταινία όπου θα ενσαρκώνει το θρυλικό πράκτορα 007 θα είναι αυτή με τίτλο "Beyond the Ice". Το μόνο που απομένει είναι να δούμε το διάδοχό του που θα ενσαρκώσει το θρυλικό Βρετανό πράκτορα.

DVD: MATRIX

Πριν από περίπου 15 χρόνια, ένας άνθρωπος κατέγραψε κάποιες ιδέες του στο χαρτί, που έμελλαν να αλλάξουν ως έναν βαθμό τόσο τη λογοτεχνία όσο και τον κινηματογράφο. Το όνομά του είναι William Gibson και το βιβλίο που είχε γράψει ονομάζεται "Νευρομάντης" ("Neuromancer"). Πολλές εταιρείες θέλησαν να μεταφέρουν το εν λόγω βιβλίο στη μεγάλη οθόνη, αλλά καμία δεν τόλμησε, με μοναδική -και ως έναν βαθμό αποτυχημένη- προσπάθεια, το "Johnny Mnemonic". Ο πρωταγωνιστής του "Johnny Mnemonic" επέστρεψε πέρυσι στον ίδιο θεματολογικά ρόλο, αλλά σε μία διαφορετική ταινία που ήταν μόνο "χαλαρά" βασισμένη στα έργα του Gibson. Οταν το "Matrix" προβλήθηκε στις κινηματογραφικές αίθουσες επικράτησε πανικός.



Οι σεναριακές "τρύπες" αφήνουν το θεατή να μαντέψει τι από όσα βλέπει είναι "πραγματικότητα" και τι "ψέμα".

"Η πιο έξυπνη ταινία της δεκαετίας" έγραφε ο ξένος Τύπος, και δεν είχε άδικο. Η σκηνοθεσία είναι εναρμονισμένη με τη λογική των μοντέρνων βιντεοπαιχνιδιών, με αποτέλεσμα οι περισσότερες σκηνές να θυμίζουν ταξίδι σε ψυχεδελικά βίντεο παιχνιδιού κονσόλας ή στα action replays τίτλων όπως το Tekken. Η κάμερα αλλάζει ταχύτητα λήψης ανάλογα με την περίσταση, "καθυστερώντας" το χρόνο τόσο ώστε οι σφαίρες να φαίνονται ενώ "σκίζουν" τον αέρα και επιταχύνει για να μας δείξει την ένταση με την οποία κινείται η σφαίρα. Από τεχνολογικής απόψεως η ταινία είναι ένα από τα αρτιότερα παραδείγματα του σύγχρονου κινηματογράφου.

Το σενάριο όμως της ταινίας δεν είναι πρωτότυπο, αφού έχει δανειστεί όλες τις ιδέες που είχαν κατά καιρούς εμφανιστεί στη λογοτεχνία επιστημονικής φαντασίας, στα παιχνίδια και στα σενάρια αυτών και, ως έναν βαθμό, στην Βίβλο! Το "κλασικό" σενάριο του καλού πρωταγωνιστή που θα σώσει τον κόσμο επεκτείνεται, αλλοιώνεται και περιστρέφεται με υπονοούμενα και εικασίες σε σχεδόν κάθε σκηνή της ταινίας. Οι σεναριακές "τρύπες" θα έλεγε κανείς πως είναι επίτηδες τοποθετημένες, ώστε να αφήνουν το θεατή να μαντέψει τι από όσα βλέπει είναι "πραγματικότητα" και τι "ψέμα" με βάση το σενάριο. Διότι τόσο το "Matrix" όσο και αρκετοί ήρωες της ταινίας δεν είναι τίποτε άλλο από ψέματα.

Ο Neo είναι ένας clean-cut hacker, ένας "φυσιολογικός κομπιουτερόβιος" εθισμένος στο μοντέρνο Internet που ονομάζεται Matrix. Το "Matrix" είναι ένας κόσμος μέσα σε έναν κόσμο-ιδέα που πρωτοεμφανίστηκε στον "Νευρομάντη" - και ουσιαστικά δεν είναι άλλο από ένας Virtual τρόπος να κινείται κανείς στο Διαδίκτυο. Ο Neo ξημεροβραδιάζεται συνδεδεμένος με τον υπολογιστή του, κινείται σε αυτόν τον ψεύτικο κόσμο και περιστασιακά μιλάει με φίλους, τρεφόμενος μόνο με πίτσες, αποκομμένος από τον κόσμο και καταστρέφοντας τη ζωή του. Μία ερώτηση, όμως, τον βασανίζει, μία αναπάντητη ερώτηση που προέρχεται από μία αμυδρή αίσθηση πως το Matrix δεν είναι αυτό που βλέπει κάθε βράδυ. Αν όμως δεν είναι αυτός ο ψεύτικος Virtual κόσμος που αποτελεί την πρόσοψη του υπολογιστή του τότε "τι είναι το Matrix";





RED HOT CHILI PEPPERS

Μία νέα στήλη εγκαινιάζεται στο "PC Master" με θέμα τη σχέση της σύγχρονης μουσικής σκηνής με το Internet. Στο στόχαστρό μας θα μπουν τα επίσημα sites γνωστών γκρουπ. Σε κάθε τεύχος θα γίνεται αφιέρωμα σε έναν καλλιτέχνη ή συγκρότημα, με εκτενή παρουσίαση της επίσημης αντιπροσώπευσής του στο Δίκτυο σε συνδυασμό με τυχόν σχετικές αξιόλογες unofficial ιστοσελίδες...

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Ξεκινώντας το ταξίδι μας στο χώρο του net και της μουσικής, επιλέξαμε ως πρώτο σταθμό ένα συγκρότημα που συγκεντρώνει τις προτιμήσεις ενός μεγάλου ποσοστού των φιλόμουσων αναγνωστών. Αυτό δεν είναι άλλο από τους Red Hot Chili Peppers, που μετά τον τελευταίο δίσκο τους καθιερώνονται στις συνειδήσεις του κοινού ως ένα από τα κορυφαία ροκ γκρουπ των καιρών μας. Κομμάτια που άλλοτε μαγεύουν με τη μελωδικότητά τους κι άλλοτε τσακίζουν τα πάντα στο σαρωτικό άκουσμά τους, γεμίζουν με εφευρετικές νότες το τελευταίο album τους με τίτλο "Californication". Οι Red Hot Chili Peppers ξεφεύγουν από τα τετριμμένα μονοπάτια της ηλεκτρικής κιθάρας που ακολουθεί το 80% των alternative ροκ συγκροτημάτων. Στο παρελθόν, άλλωστε, μας έχουν χαρίσει από τραγούδια με blues επιρροές, όπως το μοναδικό "Under the bridge", μέχρι τραγούδια με ανατρεπτικές punk εξάρσεις. Ήχος σκληρός μα και πρωτότυπος, στίχοι λιτοί μα περιεκτικότατοι, παρέα με μερικά από τα καλύτερα βιντεοκλίπ της δεκαετίας, εκτίναξαν το ήδη γνωστό γκρουπ στην κορυφή. Αξίζει να αναφερθούμε στο βιντεοκλίπ του "Californication" που ζωντανεύει στην οθόνη της τηλεόρασής σας ένα 3D computer game με τα μέλη της μπάντας ως πρωταγωνιστές!

ΤΟ ΕΠΙΣΗΜΟ SITE

Η νέα τεχνολογία, προφανώς, είναι κάτι που δεν τρομάζει τους Red Hot Chili Peppers. Αναμενόμενο ήταν το official site τους στο Διαδίκτυο να είναι αντάξιο της επιτυχημένης πορείας τους. Μόλις μεταφερθείτε στη διεύθυνση http://www.redhotchilipeppers.com σας περιμένει μία καλαίσθητη flash εισαγωγή, την οποία μπορείτε να παρακάμψετε αν είστε από τους βιαστικούς. Στο κυρίως site θα βρείτε ό,τι ακριβώς μπορούσατε να φανταστείτε: εικόνες των μελών, βιντεοκλίπ, στίχους όλων των τραγουδιών του "Californication" καθώς και αρκετά wallpapers. Τα τελευταία εντυπωσιάζουν με το εκκεντρικό γραφιστικό στυλ τους και υπόσχονται να δώσουν μία ανάλογη νότα στο desktop σας. Ιδιαίτερης αναφοράς αξίζει και το media section. Εκεί οι Red Hot Chili Peppers δεν παρέλειψαν να συμπεριλάβουν πολλά κομμάτια, σε αρκετά μάλιστα formats (όπως Quicktime και Realvideo). Εκτός από τα γνωστά κλιπ, υπάρχουν βιντεοσκοπημένες live εμφανίσεις και flash animations. Στο section Discography θα βρείτε τους προηγούμενους δί-

RED HOT CHILI PEPPERS

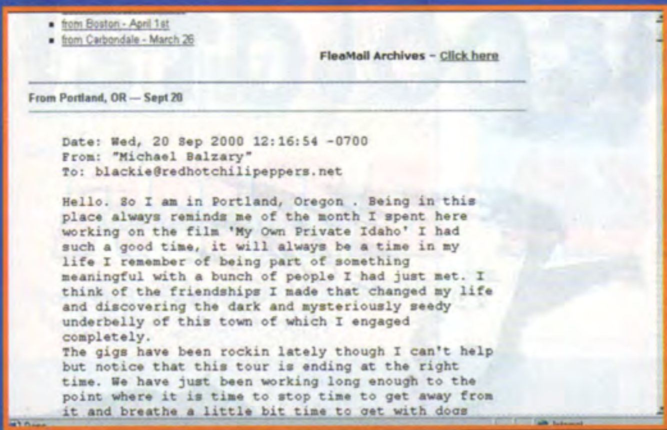
Τραγουδιστής: Anthony Kiedis
Κιθαρίστας: John Frusciante
Μπασίστας: Michael Balzary ("Flea")
Ντράμερ: Chad Smith
Albums:

- Californication 1999 Warners
- One Hot Minute 1995 Warners
- Blood Sugar Sex Magik 1991 Warners
- Mother's Milk 1989 EMI America
- The Uplift Mofo Party Plan 1987 EMI Manhattan
- Freaky Styley 1985 EMI America
- The Red Hot Chili Peppers 1984 EMI America

Official Site:
http://www.redhotchilipeppers.com



Το επίσημο site του γκρουπ: http://www.redhotchilipeppers.com



- from Boston - April 1st
- from Carbondale - March 26

FleaMail Archives - Click here

From Portland, OR — Sept 20

Date: Wed, 20 Sep 2000 12:16:54 -0700
From: "Michael Balzary"
To: blackie@redhotchilipeppers.net

Hello. So I am in Portland, Oregon . Being in this place always reminds me of the month I spent here working on the film 'My Own Private Idaho' I had such a good time, it will always be a time in my life I remember of being part of something meaningful with a bunch of people I had just met. I think of the friendships I made that changed my life and discovering the dark and mysteriously seedy underbelly of this town of which I engaged completely.
The gigs have been rockin lately though I can't help but notice that this tour is ending at the right time. We have just been working long enough to the point where it is time to stop time to get away from it and breathe a little bit time to get with dogs

Ενημέρωση με e-mail από τον Flea κατά τη διάρκεια των περιοδειών!



Otherside

Chorus:
How long how long will I slide
Separate my side I don't
I don't believe it's bad
Slit my throat
It's all I ever

I heard your voice through a photograph
I thought it up it brought up the past
Once you know you can never go back
I've got to take it on the otherside

Centuries are what it meant to me
A cemetery where I marry the sea
Stranger things could never change my mind
I've got to take it on the otherside
Take it on the otherside
Take it on
Take it on

Chorus

Pour my life into a paper cup
The ashtray's full and I'm spillin' my guts
She wants to know am I still a slut

Στίχοι όλων των τραγουδιών του "Californication".

σκους μαζί με τα εξώφυλλά τους και μία λίστα με τα κομμάτια που περιείχε έκαστος. Κατά καιρούς φιλοξενούνται και άρθρα ποικίλης θεματολογίας, όπως ένα άρθρο που περιγράφει το "making of" του Californication βίντεο. Οπως προείπαμε, το εν λόγω clip μεταφέρει τα μέλη του συγκροτήματος σε έναν 3D κόσμο εξ ολοκλήρου φτιαγμένο από υπολογιστή. Προσομοιάζοντας ένα action game τρίτου προσώπου, οι δημιουργοί του κατόρθωσαν να περάσουν στις οθόνες μας με τον καλύτερο τρόπο τα μηνύματα ειρωνείας και απομυθοποίησης ενός φανταχτερού star system που εμπεριέχονται στους στίχους του "Californication"...

Διαθέσιμα, παράλληλα, είναι όλα τα e-mails που στέλνει ο εκκεντρικός "Flea" (ο μπασίστας) αποκλειστικά για τους επισκέπτες του site, με περιγραφή των εντυπώσεών του από τις περιοδείες. Σε περίπτωση που σχεδιάζετε κάποιο ταξίδι εκτός συνόρων, δεν χάνετε τίποτα να τσεκάρετε μήπως συμπέσει ο προορισμός σας με κάποιον από αυτούς που οι Peppers έχουν συμπεριλάβει στην τουρνέ τους. Διότι αν περιμένουμε να τους δούμε στην Ελλάδα, μάλλον θα αναγκαστούμε να φλερτάρουμε με την υπομονή μας. Υπάρχει σύνδεση με το fan club του γκρουπ, το Rockinfreakapotamus - The Red Hot Chili Peppers Official Fanclub, ώστε να μη χρειαστεί ποτέ να πληκτρολογήσετε μόνοι σας στην address bar αυτό το γλωσσοδετικό και ευφάνταστο όνομα που επέλεξαν! Το εμπορικό κομμάτι δεν λείπει από το site, προσφέροντας τη δυνατότητα αγοράς συλλεκτικών εμφανίσεων (φανέλα-σορτσάκι για δυναμικό look red hot chili Mamatziola)!

Η σύνδεση με τη διεύθυνση http://chilipeppersdirect.com φέρνει ακόμη μεγαλύτερη ποικιλία ειδών στην οθόνη μας. Το virtual σημείο συνάντησης των οπαδών του συγκροτήματος δεν στερεί, φυσικά, από τους επισκέπτες του τη δυνατότητα ανταλλαγής απόψεων. Υπάρχει η RHCP BBS, καθώς και το chat section για να συζητήσετε με άλλους "ομοϊδεάτες" από όλο τον πλανήτη τις εντυπώσεις σας για τους Peppers, τη ζωή, το Internet, την κοινωνική αλλοτρίωση, τον αναλφαβητισμό, την κηπευτική ή οποιαδήποτε άλλη πτυχή της ανθρώπινης δραστηριότητας... Τέλος, το σόλο άλμπουμ του κιθαρίστα τους (John Frusciante) βρίσκει και αυτό μία φιλόξενη, στοργική γωνιά μαζί με links για την προσωπική ιστοσελίδα του Frusciante. Προφανώς, η δισκογραφική απόπειρά του με τίτλο "To Record Only Water for Ten Days" χαίρει της πλήρους υποστήριξης του υπόλοιπου γκρουπ.

Το site, παρ' όλο που είναι πλούσιο σε περιεχόμενο και πληροφορίες, είναι αρκετά γρήγορο σε σύγκριση με όμοιά του, με μοναδική εξαίρεση τη flash εισαγωγή, που μάλλον θα παρακάμψετε, τελικά. Μη διστάσετε να δηλώσετε την e-mail διεύθυνσή σας στην mailing list του συγκροτήματος, ώστε να λαμβάνετε ανά τακτά χρονικά διαστήματα τα νέα του στην αλληλογραφία σας. Τα εκάστοτε polls που εμφανίζονται στην κεντρική σελίδα επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να επηρεάσουν με τις επιλογές τους -έστω και σε μικρό βαθμό- την αισθητική και τις τακτικές που ακολουθούν οι αγαπημένοι τους καλλιτέχνες. Οι φανατικοί των Red Hot Chili Peppers θα σπαταλήσουν αρκετή ώρα στη σελίδα τους, ενώ όσοι από εσάς αγνοούν τις ιδιόρρυθμες μουσικές διαδρομές του γκρουπ, θα έχουν την ευκαιρία να ξεναγηθούν σε αυτές από τα ίδια τα μέλη του... PC



Επικοινωνία με τη στήλη

Οι θρυλικές μάχες του forum της ιστοσελίδας του "PC Master" σχετικά με τις μουσικές προτιμήσεις των αναγνωστών βρίσκουν, επιτέλους, άλλο ένα πεδίο! Στη διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com μπορείτε να στείλετε mails γεμάτα οργή και απόγνωση, όποτε επιμένουμε να αφήνουμε το αγαπημένο σας μουσικό γκρουπ μακριά από τη θεματολογία μας. Οπως μια τέτοια στήλη προστάζει, είμαστε πάντα ανοιχτοί σε προτάσεις για τις επόμενες παρουσιάσεις και έτοιμοι να επισκεφθούμε τα sites που έχετε να μας υποδείξετε...

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!



10 ΜΟΝΑΔΙΚΑ CARD GAMES

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ FANTASY SHOP

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

10 ΒΑΘΜΟΙ

W	O	R	D	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	P	B	S	V	C	J
A	D	P	E	G	F	D	S	N	M	T	H	U	I	K	L	F	G	A	U
C	C	S	G	X	T	G	D	A	A	T	G	D	A	O	C	E	D	D	S
A	R	E	S	O	C	P	E	M	D	I	M	O	O	U	A	R	H	E	T
A	G	F	P	O	W	E	R	P	O	I	N	T	A	R	G	I	B	P	I
L	B	T	H	L	B	O	L	H	U	R	N	K	A	I	U	I	U	A	F
I	R	E	O	A	F	B	B	D	T	F	P	S	L	U	L	A	T	R	I
G	S	S	T	L	B	V	F	C	L	V	U	H	E	N	J	K	S	A	C
N	E	O	O	A	V	C	U	S	O	I	B	A	K	R	F	V	I	T	A
M	P	L	D	L	C	X	I	X	O	K	L	S	L	Y	T	N	O	F	T
E	A	O	R	A	X	J	K	K	K	M	I	X	M	H	J	K	L	O	I
N	H	T	A	L	D	A	C	C	E	S	S	C	N	A	S	D	F	G	O
T	S	E	W	A	F	H	J	K	I	U	H	G	F	D	R	T	Y	U	N
P	O	T	R	I	G	X	T	I	O	K	E	G	A	B	R	I	E	L	M
R	T	I	F	G	N	V	B	A	H		R	O	N	T	P	A	G	E	N
I	U	E	V	B	B	D	Y	U	B	I	K	I	L	O	P	J	N	D	I
X	A	T	D	F	V	C	O	E	F	L	E	Y	E	S	O	W	E	I	V
I	F	S	V	B	N	H	U	W	Y	E	E	G	B	V	N	M	E	T	J
M	V	A	L	O	L	I	T	W	E	I	V	E	R	P	T	N	I	R	P
C	O	P	Y	B	V	S	T	Y	L	E	P	R	O	T	A	P	R	I	L

1 WORD
2 EXCEL
3 POWERPOINT
4 OUTLOOK
5 ACCESS
6 PUBLISHER
7 FRONTPAGE
8 PHOTODRAW
9 FILE
10 EDIT
11 VIEW
12 INSERT
13 FORMAT
14 TOOLS
15 TABLE
16 WINDOW
17 HELP
18 FONT
19 COPY
20 PASTE
21 STYLE
22 ALIGNMENT
23 JUSTIFICATION
24 PRINT PREVIEW
25 AUTOSHAPES

Θέμα: Η αγγλόφωνη έκδοση του Microsoft Office 2000.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Το "PC Master" τελε-περιοδικό-μάρκετινγκ επιστρέφει (γνωστό το clopyright). Σας άρεσε πάντοτε η ιδέα του φορητού υπολογιστή, αλλά δεν είχατε την οικονομική άνεση να έχετε και σταθερό αλλά και φορητό υπολογιστή; Μην ανησυχείτε! Τώρα κυκλοφόρησε το νέο PC, φορητό αλλά και σταθερό αν θέλετε.

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Οπλο στο Quake.

1	2	3	4	5	6	7

1 **Τι είναι το "Anal Nathraht, Urvas Bethud, Dohye Dienve" (ή κάπως έτσι...);**
- A. Ομάδα χαρακτήρων στο Diablo II.
- N. Το ξόρκι της δημιουργίας (από την ταινία "Excalibur").
- O. Ονόματα χαρακτήρων Protoss στο επερχόμενο Starcraft II.

2 **Αν το "PC Master" ήταν μία ελληνική ομάδα ποδοσφαίρου, ποια θα ήταν αυτή;**
- Q. Παναθηναϊκός
- R. Ολυμπιακός
- A. ΠΑΟΚ (και ξερό ψωμί)

3 **Ποιο από τα παρακάτω δεν αποτελεί είδος δικτύου;**
- Z. Ring
- L. Bus
- I. Portal

4 **Ποια ήταν η μέγιστη ταχύτητα που μπορούσαν να φτάσουν οι υπολογιστές το 1984;**
- L. 10-16MHz
- M. 40-45MHz
- N. 40 χλμ./ώρα σε κάθετη πτώση

5 **Ερώτηση/τρικ: Σήμερα είναι 1η Απριλίου. Αύριο είναι:**
- C. 4η Απριλίου
- H. 2α Απριλίου
- I. Η ημέρα μετά την 1η Απριλίου

6 **Ποιος από τους συντάκτες του περιοδικού μάς έχει "ζαλίσει" (καλά υπερβάλλω λίγο) με τον Bob;**
- K. Νίκος "DuMmWiaM" (μμμ, νόστιμο...μιαμ, μιαμ) Κόντης
- U. Βασίλης "Panasonic" Τουλιάς
- L. Ζε-Ηλίας Καφούρος (με ή χωρίς κουκούτσια;)

7 **Τι σημαίνει το αρκτικόλεξο ASCII;**
- N. American Standard Code for Information Interchange
- M. American Socket Calibration for Informational Integrity
- I. Abandonware Standard Codecs Illogically Implemented

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







NASCAR RACING 4	OUTFORCE	ROWAN'S BATTLE OF BRITAIN	THE WARD	KINGDOM UNTER FIRE

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμ!

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ενας κουφός που ήθελε να φάει φέτα, πήγε σε ένα μπακάλικο του οποίου ο καταστηματάρχης, όμως, ήταν μουγκός. Πώς ζήτησε από τον καταστηματάρχη ένα κιλό φέτα;

Απ.:

Υπάρχει μία γνωστή ιστορία για κάτι τύπους, φτωχούς πλην τίμιους, σκληρά εργαζόμενους, που συναντήθηκαν σε ένα απόμερο πανδοχείο για να γιορτάσουν κάτι. Λίγες ημέρες μετά, ο ηγέτης τους δολοφονήθηκε βάναυσα. Ποιοι ήταν αυτοί οι τύποι;

Απ.:

Αοιδίες...

Σήμερα θα ασχοληθούμε με τη "μεγάλη κυρία" του ελληνικού πενταγράμμου, η οποία δυστυχώς κάθε άλλο παρά "άσφαλτη" είναι. Κάποια από αυτά τα έχουμε ακούσει από πρώτο και άλλα από δεύτερο χέρι. Καλή διασκέδαση.

- Πώς διατηρείτε τη σιλουέτα σας;
  Τρώω είδη υγιεινής (μπιντέδες, μπαταρίες, λεκάνες κ.λπ.).
- Ποια η γνώμη σας για τις μειονότητες;
  Αα, δεν ξέρω χρυσό μου, εγώ έχω μόνο πλεονεκτήματα...
- ***Το σπίτι μου το έχω κάνει υπέροχο, κανονικό μαυσωλείο (ξέρετε, με Leeches, Vampires και Wraiths).***
- ***Στην Τουρκία έχω πουλήσει 100.000 πωλήσεις (...)***
- Υπογράψατε για τις ταυτότητες;
  Οχι, δεν ήξερα πού να πάω. Ρώτησα να μου πουν, αλλά δεν μου είπε κανείς... (αχού την καημένη).
- Μα δεν τίθεται θέμα.
  Οχι, το τίθω εγώ (!!!!)
- ***Από τους εν ζωή καλλιτέχνες χάρηκα που συνεργάστηκα με τον αείμνηστο Στέλιο Διονυσίου (χτύπα ξύλο...)***
- ***Θαυμάζω πολύ τον Γκάντι. Εκανε τόσα για την Κίνα. (Ναι, μωρέ, ο Μάο Τσε ...Γκάντι ήταν... Α, όχι! Μπέρδεψε την Ινδία με την Κίνα λόγω της ...Ινδοκίνας.)***

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 138. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Απριλίου 2001, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 16η Απριλίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 141. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Ιουλίου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και το Fantasy Shop.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

Θέλω το δώρο να μου αποσταλεί με Courier, με δικά μου έξοδα

☐ ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ

Master of puzzles

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 135 | **1 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ 2001**

MULTI QUIZ

Ο αρχηγός του καραβανιού στο Act I του Diablo II.

1	2	3	4	5	6
W	A	R	R	I	V

1 Πόσο κόστιζε (περίπου) την άνοιξη του 1996 ένας Pentium στα 150MHz;

- B. 10.000 δρχ. (χιχι)
- W. 120.000 δρχ.
- X. 250.000 δρχ.

2 Ποια η δημιουργός του Autoroute 2001;

- A. Η Microsoft
- B. Η Anubis
- M. Η Que

3 Ποια η αγαπημένη ομάδα του αρχισυντάκτη του "PC Master";

- R. Η ΑΕΚ (άντε, επειδή απέκλεισε τη Leverkuzen να την πούμε ΑΕΚάρα)
- M. Παναθηναϊκός
- N. ΠΑΟΚ

4 Tag της HTML για εισαγωγή εικόνας.

- R. <IMG SRC>
- G. <A HREF>
- C. <DEL TREE>

5 Η Diamond Monster 3D υποστηρίζει Direct 3D, Glide και OpenGL;

- N. Μόνο Glide και Direct 3D
- I. Ναι
- L. Ζήτω η πληροφόρηση από τους υπαλλήλους αλυσίδων καταστημάτων πληροφορικής!!!

6 Χριστουγεννιάτικο δωράκι: Η σωστή απάντηση είναι το γράμμα "V".

- M. Λάθος
- N. Λάθος
- V. Σωστό. Χρόνια πολλά σε όλους.

ΧΜ!

- Μία κλεψύδρα
- Καθρέφτης
- Σιωπή

Οι νικητές κερδίζουν από ένα αντίτυπο του "Picture It! Photo Studio"

- ΖΑΡΒΑΛΗ ΜΑΡΙΑ *ΒΥΡΩΝΑΣ*
- ΣΠΙΝΘΑΚΗΣ ΧΑΡΗΣ *ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ*
- ΜΑΜΟΥΖΕΛΟΣ ΜΕΝΕΛΑΟΣ *ΚΑΛΥΜΝΟΣ*
- ΧΡΗΣΤΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ *ΠΕΥΚΗ*
- ΤΣΩΛΗ ΛΙΝΑ *ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ*
- ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΙΔΗΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ *ΜΟΣΧΑΤΟ*
- ΗΛΙΟΓΡΙΑΜΜΕΝΟΣ ΑΡΓΥΡΗΣ *ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ*
- ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ *ΠΕΙΡΑΙΑΣ*
- ΚΟΛΛΙΑΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ *ΑΘΗΝΑ*
- ΜΩΡΑΪΤΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ *ΜΥΤΙΛΗΝΗ*

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.


SWAT 3: ELITE EDITION


NO ONE LIVES FOREVER


DIRT TRACK RACING - SPRINT CARS


ARCANUM


BLACK & WHITE

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

S	A	C	R	I	F	I	C	E	W	Q	E	R	W	Y	U	I	O	K	I
G	M	W	G	F	D	F	A	N	A	T	I	C	I	S	M	B	V	C	D
A	S	I	H	J	M	N	O	W	I	C	O	N	V	E	R	S	I	O	N
B	A	B	T	L	O	B	Y	L	O	E	F	D	B	V	C	X	K	I	J
R	N	V	B	E	C	F	A	R	R	A	T	Y	U	I	O	P	K	C	N
I	C	B	V	C	D	E	W	O	D	R	E	R	G	B	N	H	Y	O	J
E	T	R	F	V	Z	T	G	B	V	G	R	T	Y	U	I	W	O	N	N
L	U	B	V	C	W	I	D	G	V	E	N	G	E	A	N	C	E	V	G
K	A	T	G	B	V	D	S	X	W	C	V	W	X	C	V	B	N	I	N
W	R	C	O	N	C	E	N	T	R	A	T	I	O	N	B	V	C	C	I
S	Y	V	W	B	V	W	D	E	R	G	B	V	C	W	E	R	T	T	S
A	F	I	S	T	O	F	T	H	E	H	E	A	V	E	N	S	F	I	N
L	P	D	F	H	R	T	G	F	D	S	W	G	F	D	S	E	F	O	A
V	O	V	B	O	K	A	L	A	X	R	I	S	T	O	U	G	E	N	E
A	T	V	P	R	A	Y	E	R	K	A	L	A	N	T	A	D	F	W	L
T	E	E	C	N	A	I	F	E	D	T	R	I	G	O	N	A	F	G	C
I	T	D	F	S	T	H	A	P	L	I	R	O	T	H	U	M	E	J	H
O	H	G	F	W	E	R	F	H	O	L	Y	S	H	I	E	L	D	U	N
N	A	K	A	N	R	E	D	E	M	P	T	I	O	N	N	M	W	H	U
	W	A	S	P	R	A	T	A	M	W	A	L	A	L	W	T	H	N	I

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!

Anubis
ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Νέες Κυκλοφορίες

Τηλ.: 01-3801487, 3801761, Fax: 01-9216847, 9242219, E-mail: anubis@compupress.gr

www.anubis.gr

Πιστωτικές κάρτες: VISA, ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ, MasterCard, Diners Club International

✦ Μόλις κυκλοφόρησε

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Δίκτυα • Internet

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900	20,25
281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.500	16,14
310	Internet για γυναίκες ✦	153	1.900	5,58
311	Internet για παιδιά ✦	160	1.900	5,58
312	Internet για άντρες ✦	146	1.900	5,58
313	Internet για νέους ✦	150	1.900	5,58
161	Internet έξυπνα τρικ	339	5.500	16,14
204	Surfing στο Internet	364	4.400	12,91
219	World Wide Web Directory	519	9.900	29,05
322	Αναζητήσεις στο web	148	3.800	11,15
318	WAP: Ο κόσμος του Internet στην οθόνη του κινητού σας ✦	226	4.400	12,91
231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.800	11,15
205	Τα μυστικά του FTP	105	3.800	11,15
283	Internet Explorer 5	208	3.800	11,15
320	Microsoft Exchange Server 2000	150	4.800	14,09
288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.400	12,91
289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.400	12,91
291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.800	11,15
319	ICQ 2000 ✦	134	3.800	11,15
260	Intranets	360	6.500	19,08
235	Modems από το Α ως το Ω	140	3.800	11,15
060	Αντίστροφη μέτρηση	286	4.200	12,33
339	ISDN	-Υπό έκδοση-		
354	Η ροζ πλευρά του Internet	-Υπό έκδοση-		

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
	Λειτουργικά συστήματα			
326	Windows Millennium edition ✦	506	6.800	19,96
327	Μάθετε τα... Windows Millennium edition... σε μία εβδομάδα! ✦	242	4.400	12,91
297	Windows 2000 Professional	496	6.800	19,96
307	Μάθετε τα... Windows 2000 Professional... σε μια εβδομάδα!	191	4.400	12,91
279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.400	12,91
273	Μάθετε τα... Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.400	12,91
243	Η Βίβλος των Windows 95	731	9.900	29,05
193	Windows 95	367	4.400	12,91
150	Unix	836	9.900	29,05
093	Εκμάθηση του λειτουργικού συστήματος Unix	127	3.800	11,15
202	Unix για χρήστες του Internet	151	4.400	12,91
	Πακέτα εφαρμογών			
296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900	29,05
252	Microsoft Office 97	406	5.200	15,26
	Επεξεργαστές κειμένου			
293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800	19,96
308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	195	4.400	12,91
248	Δυναμικές λύσεις με το Word 97	311	4.800	14,09
	Λογιστικά φύλλα			
306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	587	7.300	21,42
309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	257	4.400	12,91
249	Microsoft Excel 97	245	4.800	14,09
	Βάσεις δεδομένων			
305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	469	6.800	19,96
255	Microsoft Access 97	266	6.200	18,20

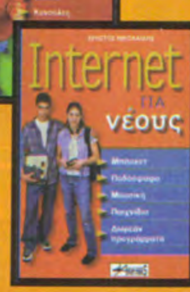












ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ

Παρουσιάσεις

290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.400	12,91

Γραφικά

333	Flash 4 ✦	331	7.300	21,42
298	AutoCAD 2000 ✦	453	6.800	19,96
264	AutoCAD 14 για Windows	391	6.800	19,96
246	Μάθετε το... AutoCAD 13 c4... σε μια εβδομάδα!	270	4.400	12,91
300	3D Studio MAX 3 ✦	416	9.900	29,05
277	3D Studio MAX 2.5	647	9.900	29,05
259	Μάθετε το... 3D Studio MAX... σε μια εβδομάδα!	260	4.400	12,91
265	Lightwave	110	3.800	11,15
299	CorelDRAW 9 ✦	416	6.800	19,96
269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.900	29,05
270	Μάθετε το... CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	383	5.500	16,14
292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.400	12,91
351	Photoshop 6	-Υπό έκδοση-		

Ηλεκτρονική τυπογραφία

329	QuarkXPress 4 για Windows και Macintosh ✦	256	6.100	17,90
048	QuarkXPress 3.32 για Windows και Macintosh	273	5.500	16,14

Προγραμματισμός

334	Προγραμματίστε με τη Visual C++ ✦	307	6.800	19,96
337	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 6 ✦	259	6.600	19,37
336	Δημιουργήστε την πρώτη σας web page σε ένα Σαββατοκύριακο ✦	224	6.800	19,96
268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.800	17,02
237	Η HTML στην πράξη	378	6.800	19,96
217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.800	11,15
240	SQL Structured Query Language	227	6.200	18,20
176	Cobol Ansi 85	512	6.800	19,96
241	Τεχνικές για την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων	214	5.500	16,14

Παιχνίδια

332	Baldur's Gate II: Ο πιο πλήρης οδηγός στρατηγικής ✦	274	5.900	17,31
330	Diablo II: Ο μόνος επίσημος οδηγός στρατηγικής ✦	223	4.900	14,38

Γενικά

331	Το πρώτο σας PC ✦	301	5.600	16,43
263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200	18,20
286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800	17,02
209	Μικρό λεξικό πληροφορικής	105	3.800	11,15
091	Γνωριμία με... τον κόσμο των Fractals	203	4.400	12,91
225	Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh	411	6.500	19,08

ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ - BUSINESS

Νέα οικονομία

323	WAP για επιχειρήσεις ✦	145	3.800	11,15
303	Τεχνικές αναζήτησης επιχειρηματικών πληροφοριών στο Διαδίκτυο ✦	212	3.800	11,15
302	Μάρκετινγκ στο Διαδίκτυο: Μεθοδολογία και πρακτική ✦	102	3.800	11,15
301	Στρατηγικές για την είσοδο μιας εταιρείας στο Διαδίκτυο ✦	138	3.800	11,15
324	Τα πάντα για το... e-Travel ✦	328	5.600	16,43
325	e-Auctions: Τα πάντα για τις ηλεκτρονικές δημοπρασίες	-Υπό έκδοση-		
341	Διαφήμιση στο Διαδίκτυο	-Υπό έκδοση-		

ΠΟΛΙΤΙΚΗ

304	Πρόταση-πρόγραμμα για μία δυνατή και καλύτερη Ελλάδα	365	5.200	15,26
079	Η διάλυση της Γιουγκοσλαβίας	190	3.500	10,27

ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Ψυχολογία

266	Εσείς και τα αδέλφια σας	279	4.400	12,91

Γενικά

338	Οράματα του Μέλλοντος ✦	489	7.600	22,30

ΜΕΤΑΦΥΣΙΚΗ

321	Τα κεκρυμμένα ✦	611	5.600	16,43
295	Έχουν έρθει!	300	4.800	14,09
287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900	14,38
142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	11.900	34,92

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

315	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Α'): Το Δέντρο του Καλοκαιριού	425	5.200	15,26
316	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Β'): Η Περιπλανώμενη Φλόγα	371	5.200	15,26
317	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Γ'): Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος ✦	528	6.200	18,20
275	Tigana - Τόμος Α'	442	5.200	15,26
276	Tigana - Τόμος Β'	312	4.600	13,50
284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν - Τόμος Α'	312	4.600	13,50
285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν - Τόμος Β'	316	4.600	13,50
345	Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν - Τόμος Α'	-Υπό έκδοση-		
346	Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν - Τόμος Β'	-Υπό έκδοση-		
347	Τρέμω στο άγγιγμά σου: 22 ιστορίες σεξ και τρόμου	-Υπό έκδοση-		
348	The Dark Elf Trilogy – Homeland	-Υπό έκδοση-		
349	The Dark Elf Trilogy – Exile	-Υπό έκδοση-		
350	The Dark Elf Trilogy – Sojourn	-Υπό έκδοση-		
352	The Sarantine Mosaic (Book I): Sailing to Sarantium	-Υπό έκδοση-		
353	The Sarantine Mosaic (Book II): Lord of Emperors	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy – The Crystal Shard	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy –The Halfing's Gem	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy – Streams of Silver	-Υπό έκδοση-		

MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000	26,41
021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000	26,41
022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000	26,41











Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ...χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware. Καλές αγοραπωλησίες!

Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

Software

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ απεγνωσμένα τα Wing Commander 1-4 κατά προτίμηση αυθεντικά ή η συλλογή "Kilrathi Saga". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βασίλης Ψιχόπουλος
Τηλέφωνο 5818222

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Lords of the Realm. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Νάσος
Τηλέφωνο 0944-422000

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ σε "πακέτο" 30 γνήσια παιχνίδια για PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βασίλης Ψιλόπουλος
Τηλέφωνο 5818222

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ αυθεντικά PC games, όπως Zeus: Master of Olympus, Noone lives fr ever, Deus Ex, MS Casino κ.ά. σε τιμές από 2.000 έως 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Θεόδωρος Περιάλης
Τηλέφωνο 2133075

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα GTA2, Delta Force, Tiberian Sun, Diablo 2, Test Drive 5, Toca 2, Jane's F15, Worms. Τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γιώργος Θεοδωρόπουλος
Τηλέφωνο 2917435

Hardware

ΖΗΤΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Voodoo 2 12MB. Προσφέρονται έως και 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βαγγέλης Οικονομόπουλος
Τηλέφωνο 0945-728604

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ σκληρός δίσκος 6.5GB, κάρτα γραφικών 8MB και mainboard με chipset Ward. Επίσης πωλείται επεξεργαστής Pentium II 33MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γεώργιος Χαρίτος
Τηλέφωνο (0721) 85146

ΠΩΛΕΙΤΑΙ εκτυπωτής Laser Lexmark Optra E310 προς 80.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βασίλης Ψιχόπουλος
Τηλέφωνο 5818222

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ mainboard GA-5AX, επεξεργαστής AMD 2 3D Now 350MHz και ανεμιστηράκι. Τιμή 40.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Νίκος Τσάμπης
Τηλέφωνο 0974-147988

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα ήχου Creative PCI 64 προς 5.000 δρχ. και δώρο ηχεία. Επίσης κάρτα γραφικών Diamond Stealth 2 προς 12.000 δρχ. και δώρο ένα παιχνίδι. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Παναγιώτης Τσαλαβρέττας
Τηλέφωνο 0944-651906

Οσοι ενδιαφέρεστε (και φυσικά διαθέτετε σύνδεση στο Internet) μπορείτε να δημοπρατήσετε τα προϊόντα σας στο νέο site E-Bazaar (http://www.e-bazaar.gr). Οδηγίες για το πώς θα κάνετε την καταχώρισή σας ή πώς θα κάνετε προσφορά για ένα προϊόν που σας ενδιαφέρει θα βρείτε στο σχετικό άρθρο, στις σελίδες του παρόντος τεύχους.

Διάφορα

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τεύχη των περιοδικών "Πτήση και διάστημα", "Σύγχρονος Στρατός" και "Σύγχρονη Αεροπορία & Ναυτικό". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βασίλης Ψιλόπουλος
Τηλέφωνο 5818222

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation με τσιπάκι, αναλογικό χειριστήριο, 2 κάρτες μνήμης, αμερικανικό καλώδιο και 14 εκπληκτικά παιχνίδια. Μόνο 58.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Αντώνης
Τηλέφωνο (0226) 52338

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Raptor 3D USB (Gamestick) και Sidewinder gamepad pro προς 20.000 δρχ. αμεταχείριστα. Δώρο το QUAKE II. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γρηγόρης Υψηλάντης
Τηλέφωνο 3632485

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ηχεία για στερεοφωνικό, Sony 50 Watt στην τιμή των 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Παναγιώτης Τσαλαβρέττας
Τηλέφωνο 0944-651906

ΖΗΤΕΙΤΑΙ συλλογή σε CD από ROMs για N64. Οπωσδήποτε τα Mario64, Zelda64 και Golden Eye. Κατά προτίμηση όλα τα διαθέσιμα. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Κωνσταντίνος Καρβουρνιάρης
Τηλέφωνο 0972-019630

TOP TEN Ψηφίστε τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS PCmaster CD-ROM



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 5.3 € - 1.800 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

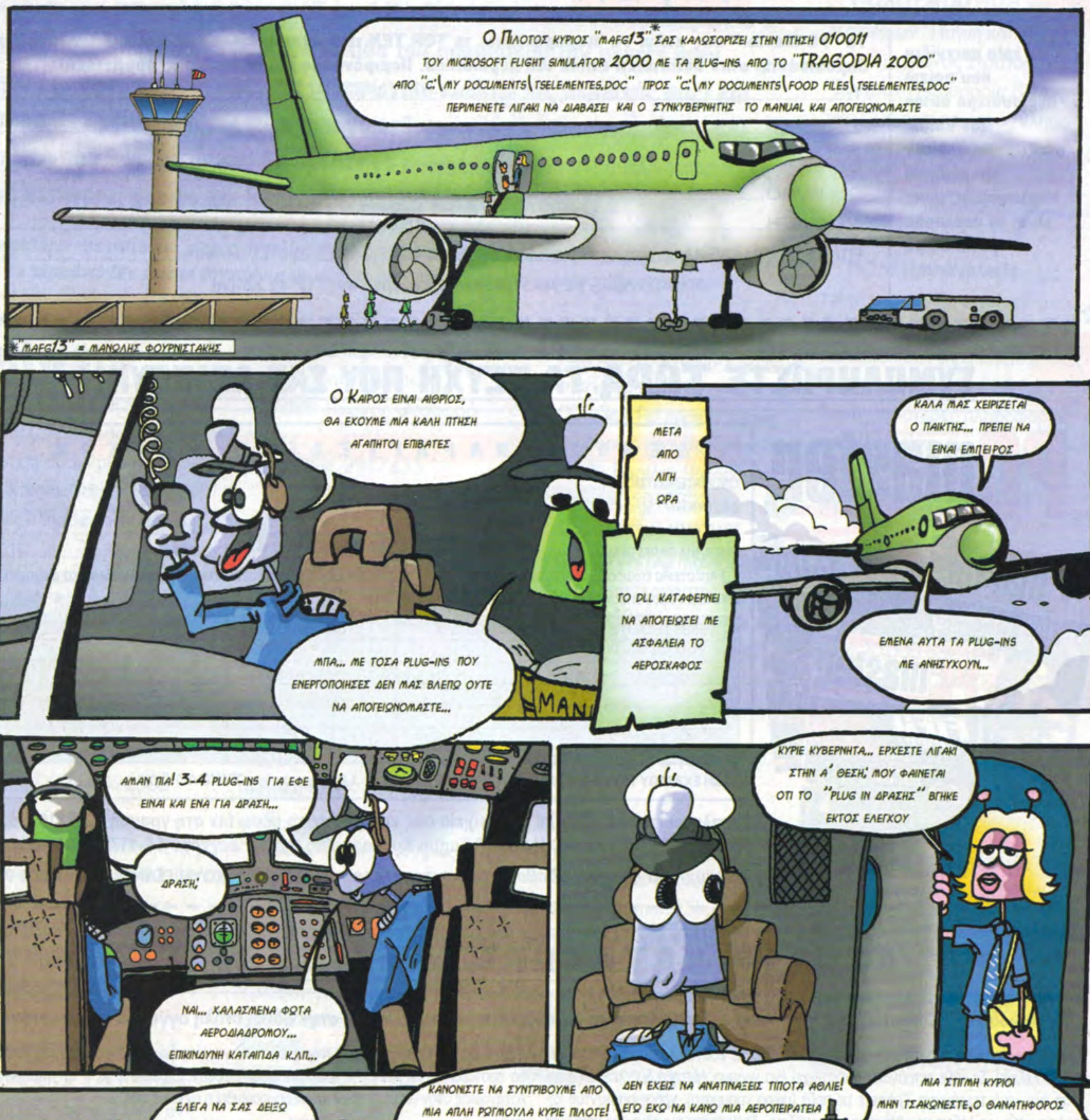
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....

ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

ΣΚΙΤΣΟ/ΣΕΝΑΡΙΟ: ΠΑΝΑΓΩΤΗΣ Ι. ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com




Σερφάρετε
με... Κέρδος
στην... Αγορά
του Internet
www.kerdos.gr
• On line στηΣοφοκλέους - Κερδοσκόπος - Δείκτες - Αναλύσεις - Αμοιβαία Κεφάλαια - Παράγωγα
• Συνεχής ροή ειδήσεων
• Η καθημερινή οικονομική - επιχειρηματική ειδησεογραφία
• Θέματα - αρθρογραφία από την τεχνολογία, την πολιτική, αθλητική, πολιτιστική και διεθνή επικαιρότητα
• Χρηστικές πληροφορίες για διαγωνισμούς, ακίνητα, επιτόκια, τιμές commodities, επενδύσεις στην Ελλάδα και το εξωτερικό

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS



H.P.
OMNI BOOK XE 3

Intel P III 700MHz
128MB RAM
20GB HDD
14 TFT XGA color
DVD 8x
Fax/Modem 56K
Li-on Battery
WIN 98 Preloaded

739.000
ή **80.900** x 12 μήνες*

intel inside celeron



COMPAQ
Presario 100

AMD K6 533MHz 3D
12,1" Color Display
64MB RAM up to 128MB
5GB HDD - Windows 98
V-90 Fax/Modem 56K
CDR 24x Standard/USB
Exit

389.000
ή **43000** x 12 μήνες

intel inside celeron



DELL
Latitude C600

Intel P III 750MHz
128MB RAM
10GB HDD
14,1 XGA TFT
DVD-ROM + FDD
Ethernet + Fax/Modem
Li-on, 2,4kgr

989.000
ή **109.000** x 12 μήνες

intel inside celeron



EXPERT Professional

Intel Pentium III Processor 1000MHz FCPGA
Motherboard με VIA APOLLO
128MB RAM up to 1GB/20GB HDD UDMA66
52x CD-ROM Drive/8MB AGP με επιταχυντή 3D
17" (1.280x1.024) Color Monitor/128bit Sound Card
1,44FDD/Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

309.000
ή **34.000** x 12 μήνες

intel inside pentium III



EXPERT Plus

Intel Celeron Processor 733MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium III Processor
64MB RAM up to 512MB/10GB Hard Disk Drive
52x CD-ROM Drive/8MB/AGP SVGA Card
Monitror 15" (1.280x1.024)/
1,44FDD/Sound Card/Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

207.000
ή **25.000** x 12 μήνες

intel inside celeron



EXPERT Professional II

Intel Celeron Processor 866MHz FCPGA
Motherboard BX up to Pentium III
128MB RAM up to 512MB/20GB Hard Disk Drive
52x CD-ROM Drive/8MB AGP SVGA Card
Monitor 17" (1.280x1.024)
1,44FDD/Sound Card/Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

283.000
ή **26.800** x 12 μήνες

intel inside pentium III

Νο1 ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ.: 38.15.931, FAX: 38.15.905
ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ.: 51.53.388, FAX: 51.53.028
ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗ ΓΛΥΦΑΔΑ
• Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4
ΤΗΛ.: 89.86.321-3

ΧΡΥΣΗ Cosmodata COMPUTERS & PERIPHERALS ΕΓΓΥΗΣΗ

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤΕΡΑ, ΤΕΤΑΡΤΗ: 9:00 - 17:00, ΤΡΙΤΗ, ΠΕΜΠΤΗ, ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: 9:00 - 20:00, ΣΑΒΒΑΤΟ: 9:00 - 15:00
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ